MangaZone

漫画ゾーン

3 | 2ª Epoca Mayo 1997 | 450 Pts.



BERSERKER S.L. Ediciones

32 págs. en color

Tokyo Babylon
Te contamos cómo continúa

Ghost in the Shell

Macross
VF-X Digital mision
Valkyries en Playstation

Rol Master
SHADOWRUN TOKYO

Especial TV
Dragon Ball GT

Cien años después

Nueva etapa de Dragon Ball GT

Te revelamos los nuevos episodios

SUMARIO



12
Pasen y Lean

Las últimas novedades de manga en todo el mundo (bueno, más o menos)



28
Dragon Ball GT ESPECIAL TV

Cien años después de la muerte de Baby, un personaje bajito, pelopincho y con rabo anda por el mundo. Y se llama Son Gokuh, pero no es Son Gokuh. ¿A que mola?

24
Tokyo Babylon

La obra más famosa de CLAMP bajo todos sus aspectos, incluido un resumen del resto de la historia que ya no podremos disfrutar en español.





49
Pasen y Vean

Las últimas novedades de anime en todo el mundo (también más o menos)





4
Noticias

Toda la información que necesitas para estar a la última en todos los campos.





18
Rol Master

El primer juego cyberpunk adaptado al mercado japonés: Shadowrun.



32
Ghost in the Shell

La primera incursión de Manga Entertainment en el mundo de la producción se ha producido por la puerta grande.

—STAFF—

Edita: Berserker S.L.
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editores Asociados:
Jose Javier Martínez
Santiago Forés
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer

Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Jose Javier Martínez
Pedro Almagro
Juan Gómez Martín
Sergio Almagro
Santiago Forés Calvo
Gonzalo B. Tello
Maquetación:
Santiago Forés Calvo
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín
Colaboran en este número:
Carlos "Serafín Angel" "Darkmind"
Vicente "conozco un site porno..." Penadés
Gonzalo B. "El Jefe de Ventas" Tello
Luis "es que me voy al cine" Alís
J. Javier "no estará para el Salón" Martínez
Enrique "el paciente inglés bien, gracias" Corts
Rufino "no me pillaréis vivo" Acosta
Eva Martínez "es que he quedado" Sanchís
Jordi "mi rueda de la bici no está" Tordera
Juan Gómez "tengo sequía creativa" Martín
Daniel "estoy enamoradowwrrraa" Ochando
Jorge "yo quiero poner mi e-mail" Martínez
Departamento de publicidad y relaciones públicas:
Santiago Forés
Ramón Almagro
Agradecimientos:
A la chica de Blockbuster por petarme los nervios, y por no pedirme las huellas dactilares para poder salir de allí.
Lectores:
Me llevaría una tremenda desilusión si ahora que ponemos GT en la portada hay un aumento de ventas. ¡Desilusionadme, por favor, más, más!

Impreso en España/Printed in Spain

Impresión: Arts Gráfiques Gacía Besó
Distribución: Samurai Ediciones, S.L.

Editorial

Pues como no hay dos sin tres, nosotros casi hacemos malo el dicho, porque llegar, llegar, no sé si llegaremos al 15é Saló del Cómic de Barcelona (faltan seis horas para que empiece y yo aún estoy escribiendo ésto... bueno, exagero... pero exagero menos de lo que me gustaría). Resulta que tocamos Dragon Ball GT, que da nuevas muestras del síndrome del pez que se muerde la cola. Un especial de TV de una hora de duración con una historia dragonbolera alternativa y una serie que para repescar espectadores nostálgicos hace reaparecer nada más y nada menos que al plantel de malvados original, ¡al completo! Resulta curioso ver de nuevo a un resucitoso Freezer clamando venganza junto a Célula, cuando a estas alturas la fuerza de Gokuh debería bastarle para vencer a la querida vieja lagartijilla de un solo pestañazo. Y el resto, más o menos lo mismo. Supongo que el aliciente estará en ver con cuántos es capaz de entenderse a la vez, lo cual no deja de tener su intríngulis ni su gracia, no os creáis.

Por otro lado, hacemos un pequeño pero exhaustivo repaso de Tokyo Babylon, una de las principales y más famosas obras de CLAMP, que desgraciadamente ha visto truncada su andadura por nuestros lares debido al escaso número de ventas alcanzado por la colección. Desde nuestras páginas, un pequeño homenaje y un pequeño espaldarazo en forma de reportaje sobre el resto de la obra, lo que ya no veremos aquí.

Y, cómo no, nuestro inefable Gominólezstein se enzarza en una pergamínica revisión de la última superproducción del anime: Ghost in the Shell, la última gran desesperanza blanca para los puristas de Shirow y un paraíso de los sentidos para todos los demás ciberpunkeros (¡¡ah!!, ¡¡un ojo rodando!!... uf, no es mío, es de Luis, qué susto).

Pero, sobre todo, nótese los estupendos dibujiiillos realizados por el insigne Enrique Corts (Quique), que demuestran, además de su innegable talento, un sentido del humor que descubre en él a un alma gemela deseosa de poner su talento a nuestro servicio (porque imagino que eso de cobrarlos no lo dirías en serio, ¿verdad, guapín?

J. Javierín Martínez
(ohDiosmíotengosueño... floto... aquí todos flotamos...)

Fe de Erratas

La primera del ceporro de DARKMIND (Dakuma Indo pa' los amigos), que va el tío y confunde el final del último tomo de *Cyber Weapon Z*, y se cree que la chica se sacrifica para salvar a los demás, cuando la pobre chica lo que hace es meterse con su nave en la del malo y petarla desde dentro. Ni que estuviera en chino el tebeíto. Y el prota se llama Park Iro, no Ino.

Luego el repulsivamente feo y mentalmente inadaptado (no nos decidíamos por el epíteto más ajustado) de Luisito Alés (de la C/ Gil y Muerto, ya os vale PlanetAgostínicos), que va y traduce el ridículamente fácil Maze Bakuretsu Jikû por Maze Reppu Jikû el muy retrasado. Estoy rodeado.

(Inciso: me persiguen los ninjas del Cabañal y un señor arrastrando la cabeza con un hacha y gritando brfgahsjhtreshjasrfesfahsgdcerramoslaparaeta. Yo también estoy rodeado —Luisito)



FLASH NEWS

—Acompañando el estreno del film de *Evangelion: Death & Rebirth* (también llamada *Evangelion Shito Shinsei*) se incluye un corto de 10 minutos de duración basado en los personajes del famoso juego de rol *Mahou Gakuen Lunar* que triunfó primero en Mega-CD y más tarde en Saturn. Los personajes de la saga *Lunar* fueron diseñados por **Sadamoto** (al menos en las primeras versiones), pero curiosamente este estreno se nos presenta con los personajes en SD (Super Deformed).



—La compañía de Software MicroCabin lanza a la venta una caja de CD-Rom para Windows 95 en los que podemos disfrutar de un magnífico juego de aventura gráfica de la famosa serie de Rumiko Takahashi *Maison Ikkoku*. En él aparecen (por supuesto) todos los personajes de la serie y viene editada en un formato de lujo al precio de ¥30.000.





Retsu & Gou

Seguro que todos os acordáis de la serie que emitió hace unos años Tele5 con el título de *Bola de Dan* (su verdadero nombre es *Dodge Danpei*). Estaba basada en un manga del mismo título de **Tetsuhiro Koshita,** un autor muy seguido por los más jovenes otakus japoneses, que publica sus obras en la revista Korokoro Comic de Shogakukan. Pues bien, ya hace muchos meses que en Japón se emite una serie de anime llamada *Retsu & Gou* (o *Lets & Go*, como se quiera) basada en el manga del mismo título, creación de **Koshita**, y que además de haber tenido una repercusión importante, sigue teniendo un éxito fulgurante. La temática no es otra que las carreras deportivas de coches... ¡en miniatura! Los protagonistas son dos hermanos japoneses especialistas en el tema y como podéis ver en las imágenes, lo que parece hasta aburrido se convierte en feroces competiciones y encuentros entre equipos de distintos países. La serie ya lleva cerca de 70 episodios y la calidad de la misma y su audiencia no dejan de aumentar. Un hecho que corrobora esto es la película que se va a estrenar este verano basada en este manga y anime en la que se contará el enfrentamiento de los hermanos con la poderosa escudería Scramble Pentagon Force. Nuevos vehículos (el GunBlaster XTO mola), nuevos desafíos y nuevo look en un film realizado por el staff de la serie de TV pero mucho más cuidado técnicamente. La dirección del veterano **Tetsuro Amino** promete ser una garantía para considerar este film como una de las bombas para este verano. Seguro que a vosotros también os resultan familiares el estilo y los personajes de **Koshita**, que nos demostró en *Dodge Danpei* ser capaz de convertir en apasionante el más inverosímil de los temas.



La isla de Lodoss

Los fans de la saga de **Ryo Mizuno** y el Group SNE se pueden frotar las manos. Una de las novedades más interesantes para las salas cinematográficas este verano es el estreno del film animado *Youkosou Lodoss Tou he* (*A la isla de Lodoss*). La película está basada en un manga de **Rei Hakuyashiki** que actualmente se publica en la afamada revista mensual de manga Shonen Ace de la editorial Kadokawa Shoten. Como







podéis observar en las ilustraciones de preproducción, la peculiaridad del cómic es que nos presenta a los personajes en Super Deformed, algo inédito hasta ahora. El manga es un «4 coma», es decir, chistes en tiras de 4 viñetas de duración, uno de los géneros más populares en Japón. Sin embargo, la historia del film es algo distinta y aunque se ajusta a los parámetros de la obra original de **Hakuyashiki**, es completamente nueva y nos cuenta el encuentro de Parn y Deedlit con el dragón y su viaje a la isla de Lodoss a través de un guión trepidante lleno de acción y situaciones divertidas. Para la realización de esta película se ha echado mano de un surtido y laureado staff, entre los que destacan el diseñador de personajes de *Green Legend Ran* y el director **Koichi Chigira** (*Tokyo Babylon*, *Magic Knight RayEarth*). La animación ha sido producida por AIC, los habituales colaboradores de Pioneer LDC en muchos títulos como *Moldiver*, *Pretty Sammy* o *Tenchi Muyo!*

Hyper Police

Si hace poco hablábamos de la revista mensual de fantasía Dragon Magazine de Fujimi Shobo, ahora toca hablar de su partenaire Dragon Comics, de Kadokawa Shoten. En ella se está publicando desde hace algún tiempo el cómic *Hyper Police* del dibujante y guionista **Mee**.

Cuenta la historia de una disparatada patrulla policial en un mundo futurista y fantástico, encabezada por las agentes Natsuki Sasahara, mujer gato de 17 años, y Sakura, elfa de 190 añitos de nada. Acompañadas de un plantel de cazadores de recompensas, asesinos a sueldo y hombres perro como secundarios, *Hyper Police* da el salto al anime en forma de una serie semanal en TV Tokyo que se emite desde el 3 de Abril. El diseño de personajes del últimamente afamado por su labor en



Uchu Senkan Nadesico **Keiji Gotoh** ha reinterpretado el dibujo del manga de **Mee** a su propio estilo, consiguiendo un look impactante y dinámico. El director de la serie es **Tsutomu Ohashi**, director de la reciente serie *Akachan to boku*, y el diseño mecánico es de **Haruo Miyazawa**, diseñador de los robots de la serie de anime *Sonic*, basada en el famoso puercoespín azul de Sega. La animación la está realizando el excelente Studio Pierrot, famoso por sus series de anime *Yu Yu Hakusho* o *Kimagure Orange Road* entre muchas otras.



—Se comienza a emitir en Japón *Nanosaver*, una serie acerca de un grupo de niños superpoderosos capaces de cambiar a tamaño microscópico. Esta será la excusa para adentrarse en un mundo de fantasía y realidad virtual. La idea parte de un videojuego de Nintendo que junto con Shogakukan dan vida a este nuevo anime. El guión ha sido escrito por fanáticos de la ciencia ficción de toda la vida, por lo que la mezcla de influencias puede ser curiosa.



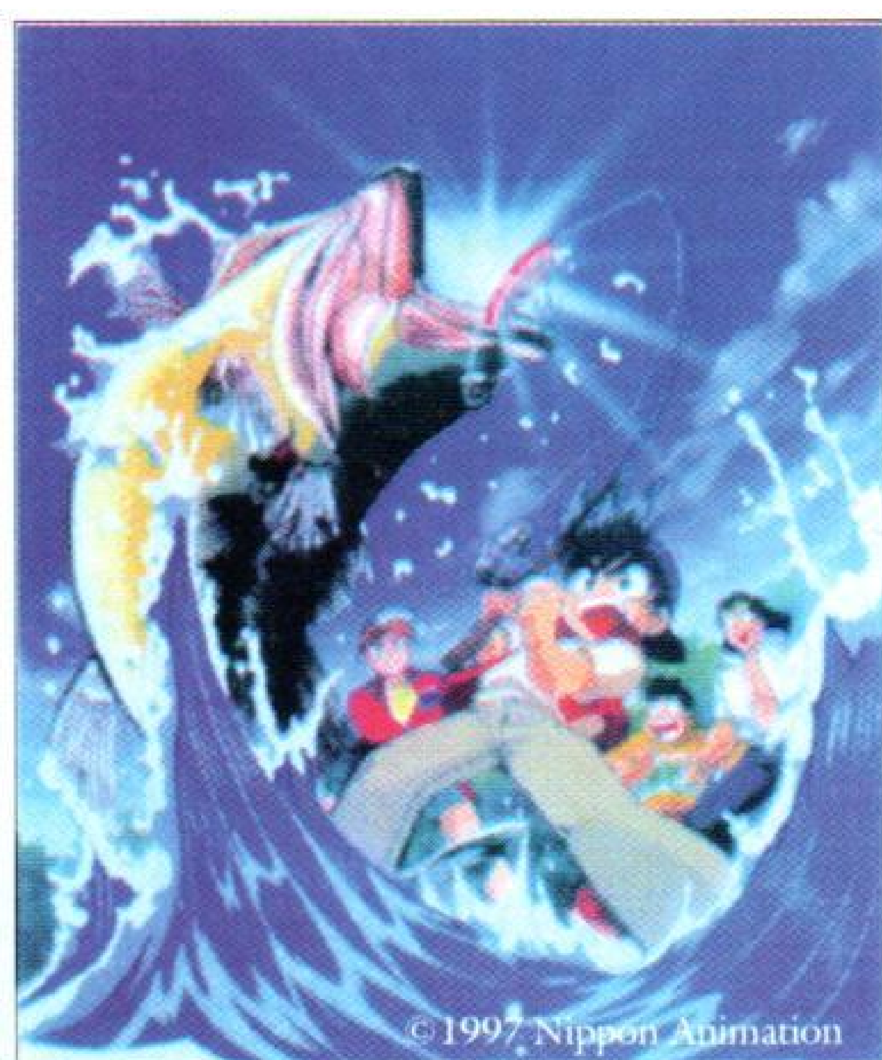
—Aquí tenéis el último update visual de la reciente serie de TV de **Satoru Akahori**, *Maze*. Estamos empezando a sospechar que tras el nombre de **Akahori** hay un inmenso equipo de guionistas anónimos, o si no no nos explicamos la capacidad creativa de este fistro.



—El top 10 de los personajes de anime más populares de la revista Animage (ya sabéis, la más popular y representativa a la hora de conocer los gustos de las aficionados japoneses, bla bla bla) ha sufrido recientemente cambios considerables, uno de los cuales es el dominio sin par de los personajes femeninos, a saber:

1-Ruly Hoshino (*Nadesico*)
2-Rei Ayanami (Evangelion)
3-Lina Inverse (Slayers)
4-Lime (Cyber Marionette J)
5-Nausica (Kaze no tani...)
6-Asuka (Evangelion)
7-Yurika (Nadesico)
8-Duo Maxwell (Gundam W)
9-Shinji Ikari (Evangelion)
10-Kurama (Yu Yu Hakusho)

Grander Buzou



La edición mensual de la famosa revista de manga infantil Korokoro Comic ha publicado desde el número correspondiente a Noviembre de 1996 un nuevo manga con guión de la Nippon Animation y dibujo de **Takashi Teshirogi** en el que se retoma un tema que alcanzó mucha popularidad a finales de los setenta y comienzos de los ochenta en Japón: la pesca. Viendo quiénes son los guionistas, habréis deducido que el manga *Grander Buzou* se ha realizado con vistas a producir una serie de anime basada en él, y efectivamente así ha sido. Desde el pasado día 2 de Abril se emite en TV Tokyo la versión animada, que cuenta con diseño de personajes de **Masahiro Kose**. Para dar más enjundia a la historia se cuenta con la colaboración del experto en pesca **Hajime Murata** a la hora de detallar los aspectos más técnicos, lo cual combinado con guiones de la Nippon Animation prometen una historia apasionante y realista a la vez. El protagonista es un chico de diez años llamado Buzou Fukan, que viajará desde Tokyo a las regiones más pintorescas de la naturaleza japonesa, en la que demostrará su maestría con el anzuelo y el sedal. Aire fresco para el anime japonés en una serie que retoma un género que no ha tenido repercusión desde que *Tsurikichi Sampei* triunfara a comienzos de los 80.

Teatro de anime

NHK se lanza a un experimento que podríamos considerar un intento de imitar el formato de revista de manga en forma de programa de anime con contenidos variados. En la franja horaria de seis a siete de la tarde y de lunes a viernes programará varias series, todas ya emitidas pero de un indudable interés. Además de *Fushigi no Umi no Nadia*, *Azuki Chan* y la famosa serie *Robin Hood no Dai Boken* entre otras (cuyos primeros episodios fueron emitidos por Tele5 hace un tiempo de forma un tanto extraña), a eso se unen series europeas y americanas entre las que se encuentran *Felix*, *Las aventuras de Tantan* (belga) y *Charlie Brown y Snoopy*. La única serie nueva es *Shirogei Densetsu*, una especie de versión futurista de *La isla del tesoro*.

BØY

Desde hace varios años se viene publicando en el hiperfamoso y millonario en ventas semanario Shukan Shonen Jump de Shueisha un manga de acción llamado *BØY*, que tras finalizar siguió con el título *Hareluya II BØY* (ya ha llegado a la cifra de 210 episodios). Dibujado por **Haruto Umezawa**, nos cuenta la historia de un joven japonés llamado Hareruya Hibino (Hibino Hareruya, literalmente «los días de aleluya»). Su capacidad para la pelea callejera no tiene igual, y la serie es una impresionante colección de combates a muerte usando las más sucias técnicas de la lucha de los barrios de bajos fondos nipones. Es una historia violenta y humana a la vez: una de las características más importantes de la trama es la importancia que se le da a los sueños y esperanzas de los personajes protagonistas. La nueva serie ha comenzado a emitirse en TV Tokyo el pasado 7 de Abril. La cadena ha confiado en el equipo Triangle Staff para la realización de esta serie, entre cuyos miembros destacan el director **Kiyoshi Kojo** y el diseñador de personajes y guionista **Takahiro Kishida**. Por cierto que





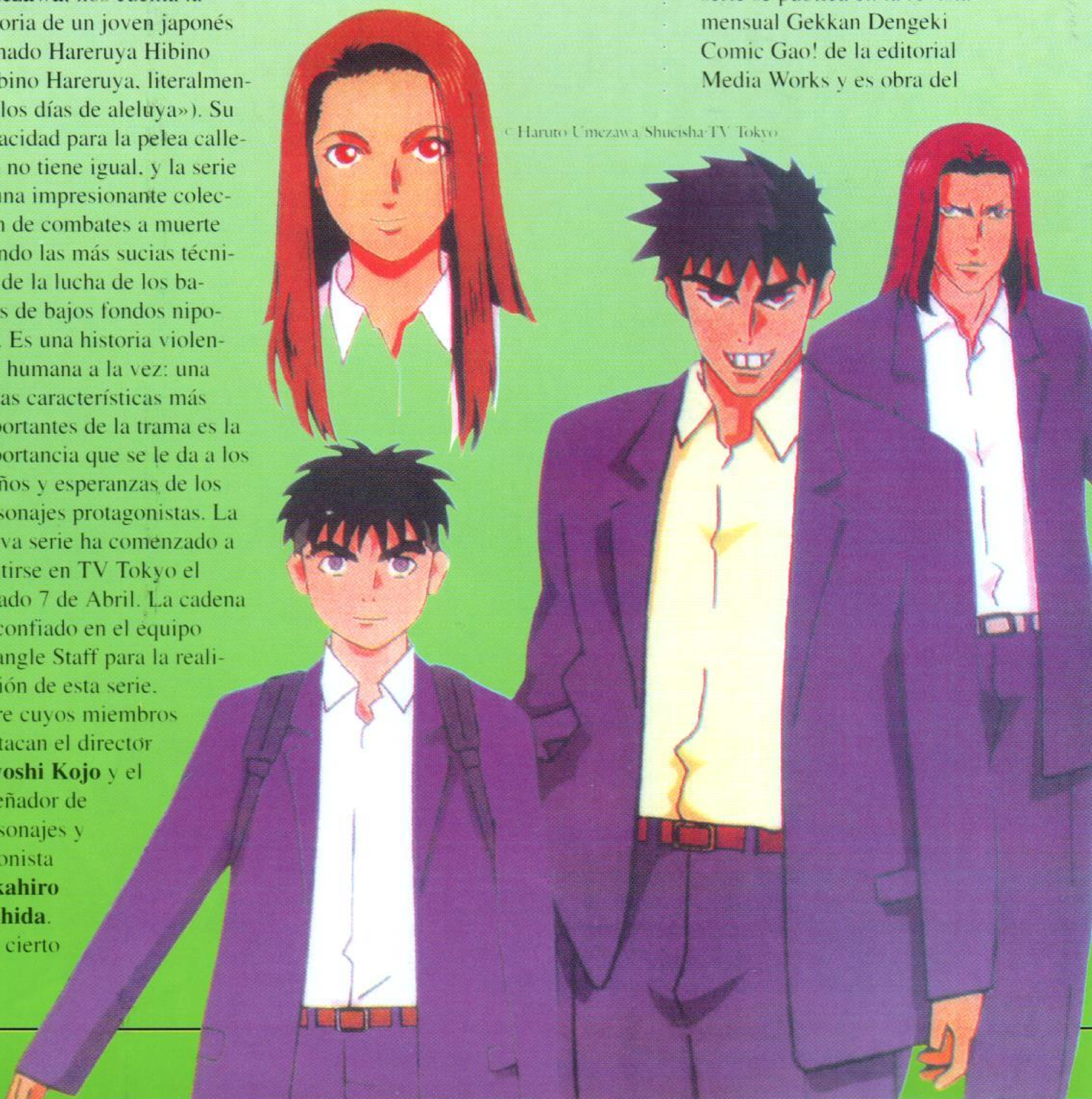




tanto *BØY* (la serie de la que os hablábamos antes) y *Hyper Police*, siguiendo la tendencia de series como *EAT-MAN*, se proyectan de madrugada, concretamente de 1'15 a 1'45, lo que influye muy directamente tanto en el público que las ve como en el propio estilo y planteamiento de estas series. Es una muestra más de que el anime no es un género sino un medio y que puede dar lugar a historias tanto para niños como para adultos.

HAUNTED Junction

Imaginaos una típica escuela superior llena de típicos personajes (el guaperas, la chica mona, etc...) en la que irrumpen magos, hechiceros y demás pobladores del mundo astral y sobrenatural. Esta es la divertida premisa sobre la que se desarrolla la historia de la nueva serie de anime *HAUNTED Junction* que ha comenzado a emitirse en Japón el día 2 de Abril. El famoso manga del mismo título en el que se basa esta serie se publica en la revista mensual Gekkan Dengeki Comic Gao! de la editorial Media Works y es obra del







dibujante **Nemu Mukitori**. Responsables de Haunted Committee, productora creada especialmente para la realización del proyecto, han destacado como aspecto decisivo de la serie el tremendo gancho que tienen todos y cada uno de los personajes del manga de **Mukitori**, hecho que ha catapultado este manga a la cabeza de los editados por Media Works, compañía editorial que últimamente gana adeptos de forma notable.





Slayers TRY

Noticias de última hora: el título definitivo de la nueva entrega de la famosísima serie de anime basada en la novela escrita por el súper guionista **Satoru Akahori** y con ilustraciones de **Rui Araizumi** es *Slayers TRY*. Una gran aventura espera a Lina Inverse y a sus amigos y compañeros, entre los que contamos novedades: la ya comentada Filia y el atractivo y misterioso Zeroth son los encargados de acompañar a los personajes principales a través del límite que separa su mundo del exterior. El guión de la nueva entrega *TRY* no se basa en el trabajo de **Satoru Akahori** sino que ha sido escrito por el director de la misma, **Takahiro Namiya**. Eso sí, sin abandonar los gags y el humor que han caracterizado a esta serie desde sus comienzos, aunque ya se comenta que las aventuras serán más emocionantes que antaño y el propio **Namiya** comenta que ya desde el primer episodio la tensión es muy alta, algo así como lo que ocurría en el primer episodio de *Dragon Ball Z*. ¡Buen comienzo!

Yohko Yamamoto

A estas alturas ya muchos de vosotros estaréis al tanto de las aventuras de la chica espacial Yohko Yamamoto, personaje del manga de **Shoji Takashi** que ha sido publicado por Norma (ver MangaZone nº2). Pues bien, la popularidad de Yohko en Japón sigue siendo fulgurante y además de la OVA de tres episodios que apareció el año pasado y de los dramas radiofónicos, han aparecido muchas novelas serializadas en la revista Dragon Magazine de la editorial Fujimi Shobo. La última comenzó a publicarse en el número de Mayo de este mismo año y nos cuenta un nuevo enfrentamiento de Yohko y sus compañeras con el grupo de las Red Snappers. El aspecto gráfico ha sido siempre uno de los más variables en la saga de Yohko (el manga fue dibujado por el peculiar **Youichi Kadoi**, la OVA contaba con estupendos diseños de personajes y esta novela está ilustrada por **Takashi Akaishizawa**, un autor con un estilo más comercial aunque igualmente efectivo y que echa mano del coloreado por ordenador consiguiendo unas estupendas ilustraciones. Como muestra un botón: aquí teneis la ilustración de presentación del nuevo relato escrito por el propio **Takashi Shouji** e ilustrado por **Akaishizawa**. El primer episodio se titula *Kurenai no challenger* (*Los retadores colorados*, más o menos), y se trata de la cuarta de las novelas que **Shoji** y **Akaishizawa** realizan conjuntamente. Esperamos que a alguien en España se le ocurra publicar alguna (o a lo mejor es mucho texto para los otakus españoles, quién sabe).

Luis Alís Ferrer





NOTICIAS USA



FLASH NEWS

—La editorial americana Dark Horse continúa publicando las siguientes series:
·*Drakuun: Rise Of The Dragon Princess* n.º 5 (de 6).
·*Gun Smiths Cats.* 2 (de 5) de la 3ª miniserie, de **Kenichi Sonoda**. Asímismo cabe destacar la reedición de *Caravan Kidd*, de **Johji Manabe** (creador de la anteriormente citada *Drakuun*).

—La colección *Chirality: To The Promise Land* publicada por la editorial CP Comics llega a su último capítulo. En este número 4 **Satoshi Urushihara** nos muestra a los supervivientes en un último esfuerzo para resistir frente a los engendros mecánicos de turno.



El otro manga que publica esta editorial, *Midnight Panter*, shojo manga creado por **Yu Asagiri** y protagonizado por un grupo de tres chicas que no tienen desperdicio, llega a su número tres.

—Pioneer Entertainment continúa la publicación de mangas basados en sus series más exitosas:
·*Tenchi Muyo!* n.º 4 (de 6). **José Calderón** & **Matt Lunsford**.
·*Phantom Quest Corp* n.º 4. Adaptación americana a cargo de **José Calderón** & **Dave Cooper**.
·*Moldiver* nº 3. **Bernstein, Taylor** & **Cooper**.

—Por fin aparece, con varios meses de retraso con respecto a nosotros, la película animada de *Art of Fighting*, versión en Inglés ($19.95). El mejor juego de lucha de la historia (después de *Street Fighter*, claro) en su adaptación al anime. También aparecerán, entre otros, los próximos capítulos de:
·*Blue Seed.* De**Yuzo Takada**. Subtitulado ($29.95). Doblado ($24.95). 60 minutos.
·*Burn Up W.* File 4: Pollicetown Assault- Act 2. Subtitulado en japonés ($24.95). Doblado ($19.98). 30 minutos.

Viz Video

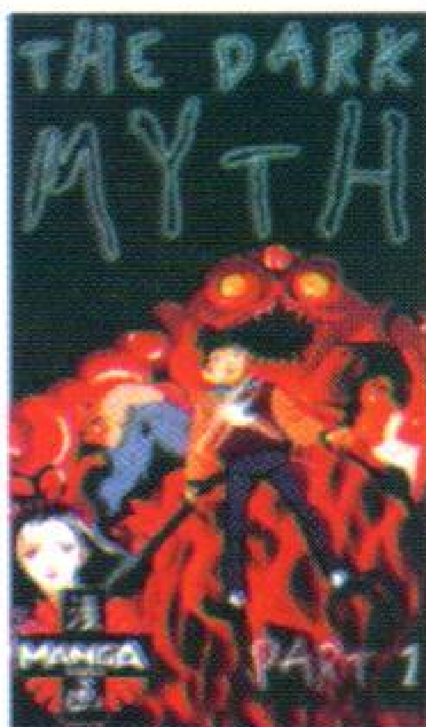
La empresa estadounidense formada por Shogakkan lanza al mercado este mes dos nuevos animes de ***Ranma 1/2: Melancholy Baby***, en la que el «maestro» Happosai planea un viaje a la playa en busca del amor, y tres píldoras especiales harán que la primera persona del sexo contrario que vea se enamore de él perdidamente, en versión doblada ($24.95), y *An Akane To Remember*, subtitulada ($29.95). También aparecen estos otros lanzamientos:

·Maison Ikkoku: *Soichiro´s Shadow*. Godai ha sido siempre demasiado remiso de cara a confesar a Kyoko lo que siente por ella, pero una noche bebe demasiado y se dispone a hacérselo saber; claro que esto puede resultar peligroso, sobre todo si al día siguiente no recuerdas absolutamente nada. Versión subtitulada ($29.95).





·Key The Metal Idol vol. 2: Awakening. Key es una chica con poderes sobrenaturales a causa de un accidente que podría haber sido fatal. Doblada ($24.95); subtitulada ($29.95).





Manga Entertainment

Dark Myth es la historia de una antigua leyenda en un tiempo en el que el paraíso era regido por tres poderosos dioses. Uno de ellos, el más violento y sanguinario, es desterrado por sus actos en el mundo subterráneo; allí se convertirá en el Dios de la oscuridad. Volúmenes 1 y 2. Versión doblada al Inglés. ($19.95). 50 minutos.

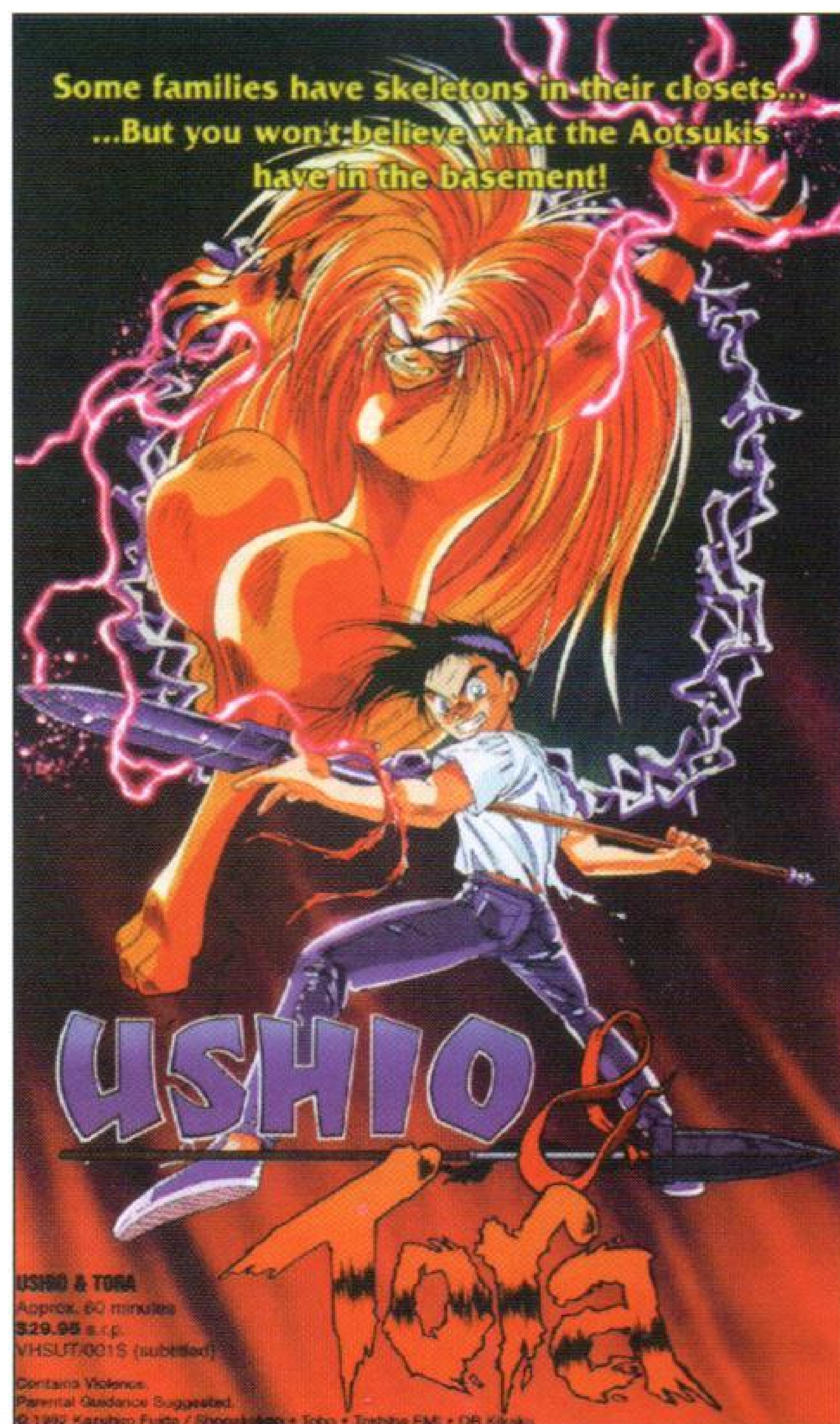
A.D. Vision

Basado en el exitoso manga creado por **Kazuhiro Fujita** y serializado en el semanario *Shonen Sunday*, *Ushio and Tora* es una historia sobrenatural que posee un cierto parecido con el argumento de *Tenchi Muyo!* (que apareció después). Un joven llamado Ushio pertenece a una familia que durante años ha regentado un templo; dicho templo encierra en su interior una oscura leyenda: hace más de 500 años, el templo sirvió para encerrar para siempre (bueno, es un decir) a un demonio sobrenatural con la ayuda de una lanza con unos poderes misteriosos. Ushio será capaz de controlar a la bestia y luchará contra todo tipo de monstruitos y demás fauna que consiguen escapar aprovechando la ingenuidad del protagonista al dejar libre a dicha bestia. Versión subtitulada ($29.95). 60 min.

También ha aparecido recientemente de la mano de esta misma compañía americana, *Dark Warrior:First Strike* que comienza con la siguiente premisa: «La raza humana ha cometido un gran error, la ilusión de todo ser viviente posee el mismo valor, este error debe ser corregido». Así pues se trata de una historia más de supervivencia, la supervivencia del mejor. 60 minutos. Versión subtitulada ($29.95).

CQC Pictures

No, no es que los de *Caiga Quien Caiga* se hayan pasado al mundo del anime; CQC es una nueva compañía que nos ofrece el primer lanzamiento en América de una historia perteneciente al genero denominado *Shônen Ai* (amor de chicos) o *bishonen*. Estas historias suelen centrarse en torno a jóvenes apuestos y al apasionado amor que sienten entre ellos. Los dos protagonistas del romance son en este caso Ranmaru Samejima, campeón de Kendo del instituto donde estudia y su amado Kei Enjoji, quien trata de distanciarse de su pasado como hijo de un importante capo de la omnipresente



Yakuza. *Kizuna* (lazos) es una historia basada en el manga del mismo nombre publicado inicialmente en las páginas del semanario *Be-Boy*. *Los* vólumenes 1 y 2, de 30 minutos cada uno, subtitulados, a $29.95 cada uno.

Software Sculptors

¿Qué sentirías si la chica por la que suspiras fuera la nueva esposa de tu hermano? Pues ésta es la idea sobre la que gira, al menos en su comienzo, *Here Is Greenwood*, una cinta repleta de conflictos amorosos de difícil solución. Basado en el manga de **Yukie Nasu**, está disponible tanto en inglés como en versión doblada ($24.95) además de en Laser Disc ($39.95). Tiene una duración de 60 minutos.

Viz Comics

Esto es lo que podremos encontrar de la mano de **Viz** en los USA próximamente:

·*Battle Angel Alita* n.° 1 (parte 8). Este número da comienzo al capítulo final de la genial saga creada por **Yukito Kishiro**. La cuenta atrás comienza con el enfrentamiento con el hombre que le apartó de su padre de adopción, abusó de su hijo Kaos y que no siente piedad de la vida provocando únicamente la muerte. Esta nueva entrega tiene prevista su aparición para el mes de Julio.

·*No Need For Tenchi* n.° 1 (parte 3).

·*Grey Perfect Collection* Volumen 1. Una nueva ocasión para disfrutar de la obra de **Yoshihisha Tagami**.

·*Inu-Yasha* nº 3. Inu-Yasha es una bestia salvaje con apariencia casi humana que deberá ser domesticada por Kagome, la protagonista de la última creación de **Rumiko Takahashi** .

·*Manga Vizion*. nº 6 (Volumen 3). En este número, la única revista mensual americana dedicada a la publicación de diversos mangas, incluye como novedad la continuación de *Striker*, publicada como sabéis hace ya bastante tiempo en territorio español.

·*Ranma 1/2* nº 7 de 14 (parte 6).

·*Maison Ikkoku* nº 11 de 11 (parte 6). Aunque las cosas parecen marchar bien para Yusaku, la realidad no siempre es lo que parece.

·*One Pound Gospel* nº 6 (parte 2). Cuando Kana, la nueva amiga de Kosaku, rompe con su novio, se traslada a vivir a casa de este.

·*Metal Guardian Faust* de **Tetsuo Ueyama**. nº 4 (de 8). Continúa esta historia de una chica y su cyborg de compañía (más bien guardaespaldas) que tratará de protegerla del ataque de cuantos robots se pongan por medio.



·*Fist Of The North Star* (o sea El Puño) nº 7 (parte 4). ¿Acaso hay alguien que a estas alturas no sepa de qué va esto? Será posible...

·***The Anime Movie Guide*** (U.S Edition). Si quieres conocer cada una de las OVAs aparecidas en los USA desde 1983 puede que esta guía te interese. Digamos que puede resultar asequible tanto para los no iniciados en el mundo del anime y demás lindezas como para aquellos que son capaces de recitar uno tras otro (cual reyes Godos) a los más destacados autores japoneses.

Contiene más de 600 entradas ordenadas por año y también por el título (en inglés y en japonés). Pero ésto no es todo ya que también podemos encontrar acompañando a cada título un resumen del argumento así como una guía de personajes, duración, categoría, créditos de la obra y algún que otro dato de interés.

Jorge Martínez Guillem

w164833302@abonados.cplus.es

NOTICIAS ESPAÑA



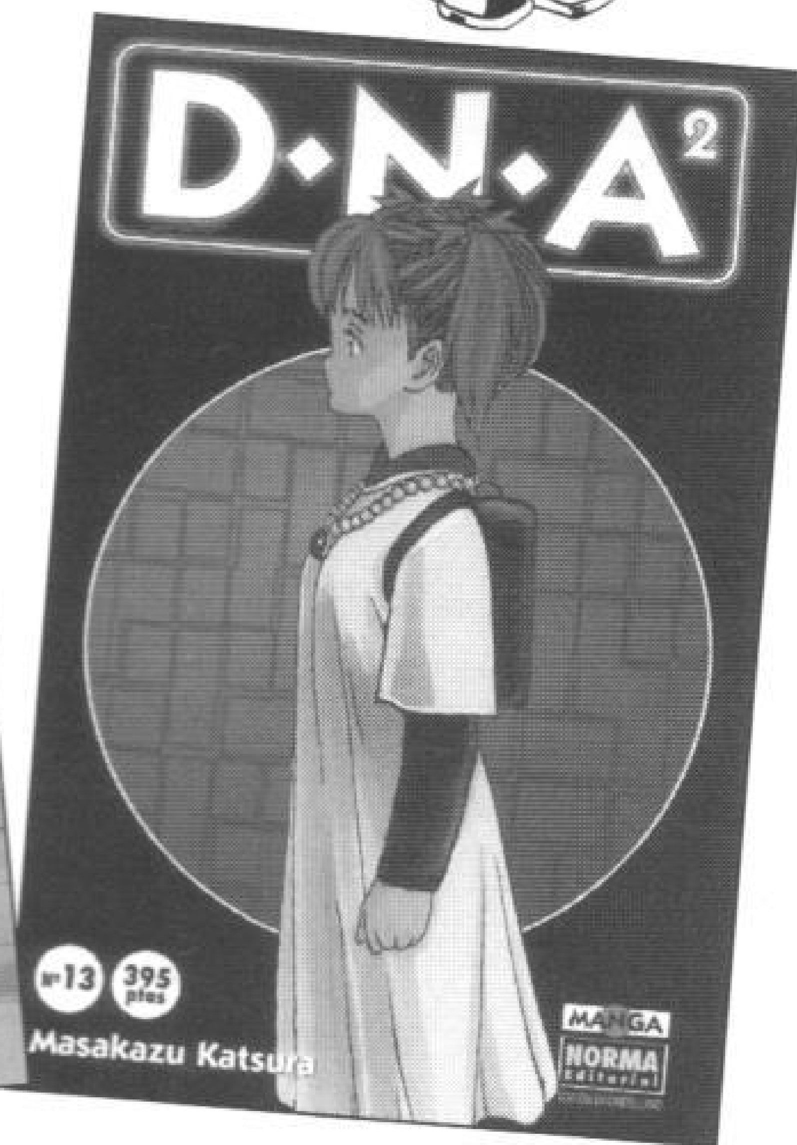
FLASH NEWS

—Y para este verano, un premio para todos aquellos que hayan aprobado todas las asignaturas y una consolación para los que, pese a todos sus esfuerzos, no lo hayan conseguido. Señores y señoras, lo que todos estaban esperando, entran por la puerta grande y cogiditos de la mano: *Evangelion* (**Yoshiyuki Sadamoto**) y *Metal Slader Glory* (**Yoshimiru**), aparecerán en nuestras librerías especializadas preferidas a partir del 25 de Julio.

¿Qué ya conocéis todas las novedades? ¡Pero bueno!, ¿me queréis quitar el trabajo? Bueno, yo a cumplir y a cotillear, que es lo mío.

Primero echemos un vistazo al gigante de Norma, que siguiendo con su formato «Gran volumen» nos ha traído otra epic fantasy que va a levantar pasiones (buf, con el calor que hace), *La leyenda de Lemnear* de **Kinji Yoshimoto** y **Satoshi Urushihara** (*Plas-tic Little, Chirality*); este mes podremos disfrutar de *Tracción Total* de **Yuichi Takeda** y *Gun Driver* de **Bitou** y **Seta,** mangas que ya comentamos el mes pasado y que estamos deseosos de tener entre nuestras manos; la hermanita mala de *Video Girl Ai, Video Girl Len*, una publicación que seguro hará las delicias de los incondicionales de **Katsura**; el tercer volumen de *Seraphic Feather,* en el que **Utatane** *y* **Morimoto** nos avanzarán nuevos misterios sobre esta SCI-FI history. Además Norma nos deleitará a más de uno con sus entregas mensuales de material manga: el número 13 de *DNA²* de **Katsura** donde Junta, el replicante de Yota, continúa conquistando féminas con su look sospechosamente saiyano; reincide con *La Espada del Inmortal* de **Hiroaki Samura** para regocijo de todos los mortales; *¡Estás arrestado!* ya va por su número 13, pero no seáis supersticiosos y compradlo, ¿a qué estáis esperando? Y por supuesto la serie estrella por excelencia del universo Norma, *Video Girl Ai,* prosigue su andadura en el mundo con paso seguro e imperturbable. En la sección X, *I love Angel* **(Wataru Watanabe***) y Ogenki Clinic (***Haruka Inui***)* ponen las pilas a nuestros viciosillos favoritos con nuevas aventuras «amorosas».







Planeta-de Agostini Cómics no se queda atrás y nos prometen después de poner el punto y final a una de sus colecciones principales, *Dragon Ball*, su reedición, esta vez ofreciendo un producto pulido y de calidad, acorde con los nuevos lanzamientos. ***DB*** va a pasar a la historia como uno de los mangas más explotados de todos los tiempos, pero qué se le va a hacer si todos tenemos debilidad por nuestro amigo Son Goku. Atención: para conmemorar su último número, regalan un póster. Cuando yo digo que quien no llora...

Como novedad, van a publicar dentro de su famosa colección Biblioteca Manga una de las principales obras de **Satoshi Urushihara,** *Dragon Half,* un manga que va a dar mucho que hablar en los círculos otakus. ¿Habéis oído hablar de una chica medio dragón y medio humana? Pues tenéis que conocer a Mink. Y siguen con sus mini volúmenes de *One Pound Gospel* con el nº4 y de *Luchadoras de Leyenda* nº4.

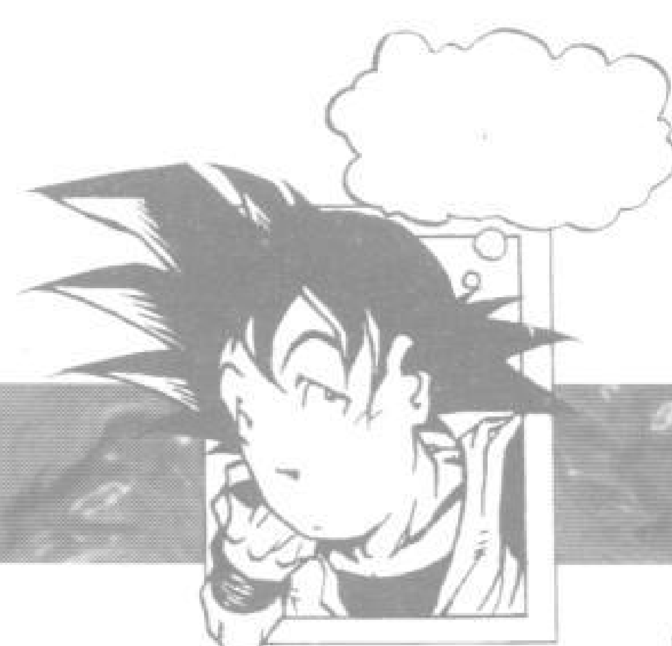
En formato cómic book ven la luz este mes nuevos números de *Fortune Quest, Alita* (Gunnm) parte V nº 6, *Gundam F-91* nº 4, *Gunsmith Cats* y *3x3 ojos*, junto con los anime cómics de *Dragon Ball.*



Y hasta aquí las noticias de este mes. Espero veros a todos en el salón del Cómic de Barcelona del día 8 al 11 de este mes, un evento que MangaZone no se va a perder (¡ah!, ¿no? —JJ).

Eva Martínez Sanchis

Opinión



Maltratos Psíquicos. Artistas Incomprendidos.

Es sabido por todos que los artistas siempre han sido unos incomprendidos de la sociedad por el simple y mero hecho de ganarse la vida con su arte, ya sea éste la música, el teatro, la escritura o la pintura. Cabría preguntarse por qué la sociedad en general mira con malos ojos a estos personajes que luchan en un mundo de tiburones por llegar a ser algo en la vida, por ver cómo el fruto de su esfuerzo es reconocido mundialmente. El arte es un don con el que se nace, un don que no todos tenemos. Es por ello que dentro de nosotros existe un poco de envidia y rencor hacia los artistas. ¿Quién no envidia a ese cantante de fama mundial, con más dinero que pesa, que vende sus canciones? O no tragamos a ese escritor que acaba de sacar a la venta su nuevo best-seller. En definitiva, la sociedad es envidiosa, no soporta que haya personas que vivan ganándose el pan de cada día sin haber tenido que sudar para ello. Es común escuchar comentarios como: «ser actor no es un trabajo», «así nunca ganarás dinero para sobrevivir», «nunca llegarás a nada con esos dibujos»...



Siempre es lo mismo, es raro encontrar personas que entiendan a los artistas. No me refiero a que entiendan el arte, sino que comprendan que ser artista es una profesión como cualquier otra. ¿Que no pasa ocho horas picando piedra o cargando cajas? Tienen razón, pero muchas veces se tiran de diez a doce horas para escribir una página que valga la pena. Tanto lo uno como lo otro es trabajar. A un pintor, realizar una colección de cuadros que tengan la calidad necesaria para ser expuestos en una sala le puede haber costado de uno a dos años, o quién sabe, a lo mejor toda una vida, y si la buena suerte le acompaña puede convertirse en un artista para la posteridad, o de moda. Las cosas no son tan fáciles.

Llegar hasta la cima es complicado y muy duro, y el mejor ejemplo lo podemos encontrar en los dibujantes de cómic, y más específicamente en el dibujante español. La competencia en este país es despiadada, contamos con pocas editoriales dedicadas a ello o que tengan una sección para el cómic español. Nadie se arriesga a publicar el trabajo de un novato. ¿Y por qué deberían hacerlo? Existen demasiadas obras extranjeras, de autores de reconocida fama mundial. No merece la pena fijarse en intentar levantar el mercado nacional.

Para colmo, los mismos aficionados tenemos una tendencia bastante molesta a prejuzgar las obras por el mero hecho de que en la portada en vez de aparecer un nombre extranjero se lea una nombre tipical-spanish. Simplemente por ésto, la mayoría de la gente ya ni se acerca a mirarlo, prefiere a dibujantes como **Todd McFarlane**, **Jim Lee**, **Masakazu Katsura**, **Katsuhiro Otomo**, **Kia Asamiya** o muchos otros. Cuando nos acercamos a un cómic español, nos transformamos en críticos especializados, y en cuanto lo abrimos comenzamos a buscarle todos los defectos posibles. Yo diría que somos capaces de criticar hasta el corte de la imprenta. Reconozcámoslo, nos cuesta mucho aceptar que un dibujante nacional supere a nuestros ídolos. Parece que la sociedad se subestima, no cree en las obras de su propia cosecha. Existe el dicho: "nunca serás profeta en tu tierra".





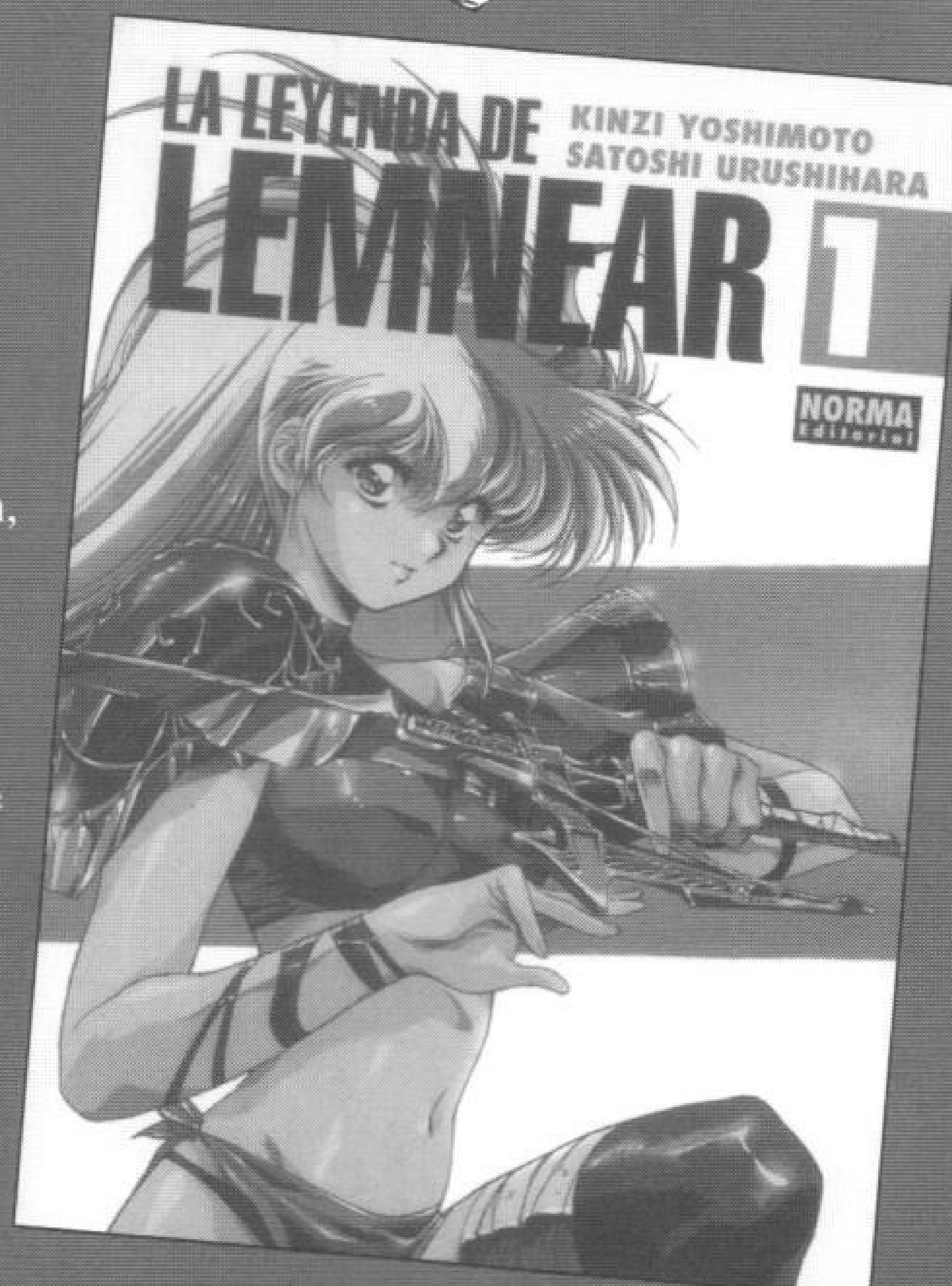
Si echamos un vistazo al pasado, veremos cuántos inventores han tenido que salir de nuestras fronteras para que se les reconocieran sus méritos. Lo mismo sucede con los dibujantes de cómics. Pero siempre existe gente dispuesta a creer en el dibujante nacional, a apostar el dinero en la obra de un autor español, aunque con unas ciertas pautas que respetar, la primera de ellas encontrar a un autor que tenga la suficiente fuerza, el suficiente estilo y gracia, y en este país contamos con mucha gente con esos dones. Aquí es cuando comienza una batalla atroz entre los dibujantes para lograr ser el elegido. Son demasiados para tan poca oferta, digamos que existe una especie de paro artístico. El dibujante comienza su periodo de emigración por todas las editoriales, presenta sus muestras a los concursos, envía los dibujos al extranjero... Hace todo lo que puede mientras intentan sobrevivir a duras penas, aguantando mientras llega ese reconocimiento mundial, o aunque sea algo de dinero por sus obras, lo cual es toda una odisea. Si tiene suerte y sus padres no piensan que lo que hace su hijo es una soberana memez, puede que consiga su apoyo (y su manutención) mientas espera su oportunidad; si no tiene suerte... bueno, el mundo está lleno de gente cuyos sueños han fracasado, unos cuantos socios del club adicionales nunca están de más.

De modo que, la próxima vez que veamos en un estante un cómic firmado por un nombre español, quizá valga la pena mirarlo con otros ojos. Puede que comencemos a descubrir un mundo de nuevos y prometedores talentos desfilando ante nuestros ojos. A fin de cuentas, como Carlos Pacheco hay muchos, que sólo esperan su oportunidad.

Gonzalo B. Tello



La Leyenda de LEMNEAR



Finalmente, tras varios meses anunciándola, Norma ha lanzado el primer volumen de Legend Of Lemnear, la prestigiosa obra que catapultó a la fama a su autor, **Satoshi Urusihara**. La edición, que imita perfectamente a la japonesa, es bastante buena, en la que incluso se han respetado las primeras ilustraciones a color (aunque utilizando un papel con un grosor bastante mediocre, sobre todo comparándolo a las japonesas, que eran plastificadas). El grafismo mantiene también una calidad muy brillante, sobre todo en el redibujado de las onomatopeyas japonesas, realizadas más acertadamente que en anteriores ediciones. La única queja achacable vuelve en la traducción, que aún sin ser en absoluto del todo incorrecta, le faltan aún muchos detalles por pulir. La historia nos sitúa en un mundo fantástico, en el que el mal, que fue expulsado del mundo por los dioses al principio de los tiempos, ha renacido de los sentimientos oscuros de las personas, y amenaza con dominar a los hombres (¡ooooh, que original!). Las deidades, previendo estos acontecimientos, dotaron de poderes a unos pocos humanos, que se alzarían contra las tinieblas y las desterrarían de nuestro plano para siempre. Estos elegidos son Lemnear y Siryu, dos jóvenes que se verán envueltos en terribles encuentros con las fuerzas de Valor, la encarnación física del mal.

Globalmente, la obra promete mucho más de lo que realmente es. El guión, aunque resulta muy típico, debería dar mucho más de sí, ya que la trama se hace desde el principio algo tan predecible como ver a Lemnear derrotar en orden a cada uno de los generales de Valor (quien, sin más explicación, resulta ser el padre de la propia Lemnear) hasta finalmente enfrentarse al señor oscuro en persona, y salvar así al joven del que está enamorada. El único atractivo que **Satoshi Urusihara** ha sabido dotar a la obra es un magnífico dibujo, que, por desgracia, tiene también como único objetivo desnudar a las exuberantes protagonistas cada vez que son atacadas por *las fuerzas del mal* (Lemnear parece Kenshiro reventando los trajes cada vez que se enfada). Norma ha hecho las cosas muy bien esta vez, lástima que quizás la obra no acompañe al esfuerzo, aunque si lo que quieres es una historia de fantasía llena de tópicos para entretenerte un rato (o un continuo asomar de pechos sin ton ni son) Legend Of Lemnear es de lo mejor que se ha publicado por aquí en esa línea.

DARKMIND



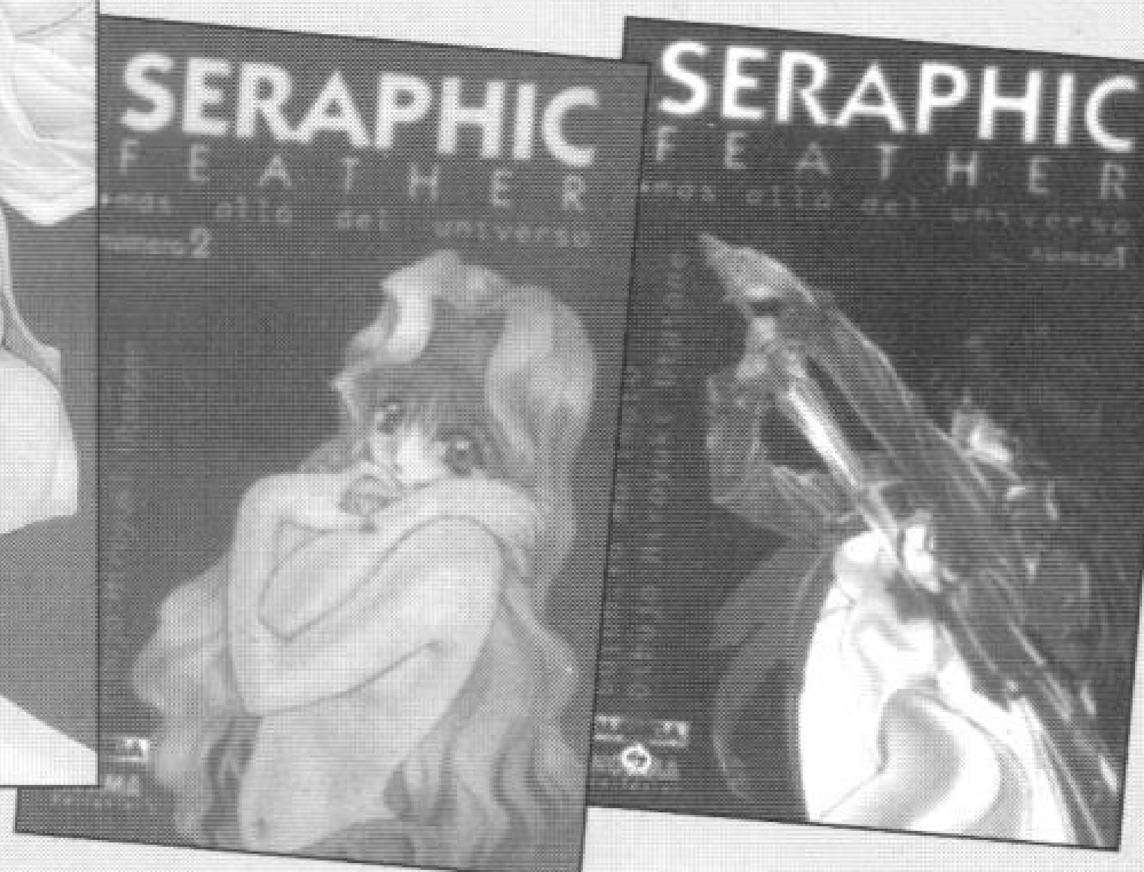








SERAPHIC FEATHER

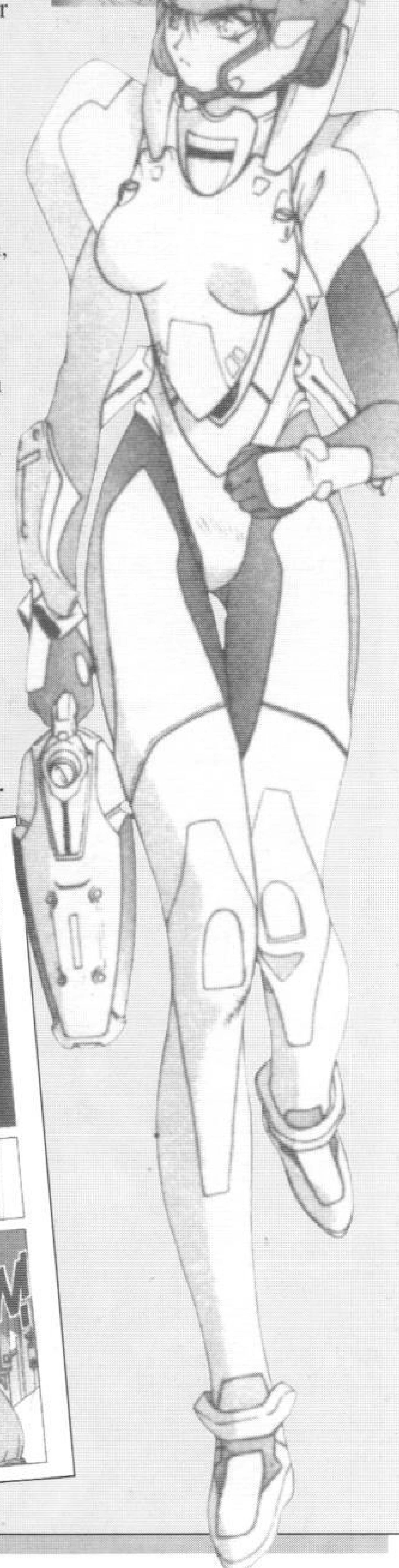




El número tres de esta colección comienza a desentrañar alguno de los misterios de su enrevesada trama, aunque aún está muy lejos de dejar las cosas claras. **Yo Morimoto** (no **Toshiya Takeda**, pecadores) ha ideado una historia enrevesada y en ciertos momentos claustrofóbica, sensación que el dibujo de **Utatane** a duras penas consigue paliar. Sea por la traducción, algo confusa e imprecisa (deduzco, no constato) o por fallo del guión en sí, la historia se hace un poco difícil de seguir y algunas viñetas no acaban de quedar del todo claras. El principal atractivo de la colección, desde luego, sigue siendo el dibujo de **Hiroyuki Utatane**, el cual sigue en su línea habitual: féminas súper atléticas y esculturales, jóvenes ingenuos y de rostros aniñados, y viñetas claras y precisas, abusando a veces del blanco en sus páginas. Lo que no puede evitar por más que quiera es que se le note el ramalazo del resto de trabajos anteriores dentro de una línea erótica y pornográfica. Es incapaz de ofrecernos una perspectiva de cualquier mujer sin ofrecernos más pronto o más tarde un primer plano de su anatomía, unas piernas al bajar de un coche, un pecho al inclinarse. En fin, las portadas lo dicen todo: la del nº 1 aún pasa por una historia de Ci-Fi, pero las siguientes más parecen de U-Jin La calidad de impresión sigue la línea habitual de Norma, no demasiado buena pero lo suficiente para cumplir, algo que esta editorial va a necesitar revisar desde el nuevo salto cualitativo dado por sus más directos competidores. La encuadernación, al estilo de sus otras colecciones Gran Volumen: resistente en principio, pero que nadie se tome muchas alegrías con ella o acabará con diez o doce hojitas sueltas.

En resumen, un tebeo de Ci-Fi con pretensiones en la historia pero que de momento se queda en la simple promesa, y cuyo grafismo no puede escapar a los estereotipos que el propio autor ha creado y que le han dado la fama.

The JavHunter





Dragon Half

Hay dos cosas que están muy claras tras echarle un vistazo a este primer volumen de *Dragon Half* de **Ryusuke Mita**: una es que estamos ante uno de los mangas humorísticos más auténticamente japonés que se ha publicado en Occidente; la otra es que es uno de los mejores cómics de humor que Planeta Agostini ha editado en los últimos meses. **Mita** consigue hacer el género de la fantasía heróica atractivo hasta para el más acérrimo de sus detractores a través de unos personajes muy simpáticos y extremos. Justamente éste es un cómic en el que la hilaridad se produce enfrentando los extremos. La premisa en la que se basa el tebeo en sí ya es un despropósito extremo. ¿Un matrimonio entre un guerrero y una dragona? Ya te vale, tío.

Ahora en serio: los personajes son tan puros y su papel está tan bien delimitado que es imposible que no te caigan simpáticos. Las bromas son auténticamente niponas y, aunque no hace falta para pasarse un rato tronchándose, hacen más risa todavía si se intenta asimilarlas en el marco de la típica familia japonesa: donde la figura del padre es la autoridad incuestionable tenemos a un guerrero vago y orgulloso capaz de amenazar de muerte a su mujer con tal de librarse de trabajar; en el papel de la madre tenemos a una señora dragona que es capaz de pasarse el día discutiendo con su marido y destrozando la casa mientras permite que la responsabilidad de conseguir el desayuno o la comida de turno recaiga sobre su inocente hija de dieciséis años de edad, con el cuerpo a medias entre un dragoncete y la típica niña "lolicon" (Lolita complex). **Mita** no tiene descaro alguno en introducir elementos típicos de la sociedad japonesa actual como los idol singer masculinos multiusos televisivos que igual te presentan un anuncio que te hacen un concierto o protagonizan una película. Tampoco en incluir los malos más payasos e ineptos desde Pilaf. Además, *Dragon Half* cuenta además con un dibujo más que correcto que a medida que avance la serie irá mejorando: como muestra aquí os presentamos algunas páginas de la edición japonesa correspondiente a uno de los capítulos finales de la serie, que ha finalizado en Japón tras más de setenta episodios.

La edición española se ha hecho con bastante esmero y hay que reconocer que el nuevo formato económico de la biblioteca manga es especialmente molón. Esperemos que contribuya a que el éxito sea fulgurante y que se haga una película de *Dragon Half* en España protagonizada por **Penélope Cruz** o **Natalie Portman**: me da igual (si salen las dos mejor).

Luis Alís Ferrer



Young Jump

La gran mayoría de fans del tebeo japonés y el anime conocen o han oído hablar del semanario de manga Shonen Jump de la editorial Shueisha. Si bien es cierto que en él se editan los cómics más famosos entre los aficionados japoneses más jóvenes, el semanario Young Jump (el equivalente al Shonen pero con una temática y formato para veinteañeros) es el más popular entre el público universitario y de escuelas superiores. En él se serializan cómics de contenido y grafismo más adultos que los del Shonen, pero de una calidad excelente. Además, debido a la progresiva madurez del público nipón la popularidad del Young Jump ha aumentado paulatinamente durante los últimos años, y cada vez son más los tebeos de la publicación que reciben adaptación al anime o a otros medios como videojuegos o dramas radiofónicos.

Las portadas y los contenidos de los reportajes del Young Jump son impepinablemente fotos de una idol singer , actriz o modelo popular. Por sus páginas y posters han desfilado **Kimika Yoshino** (la preferida de un servidor), **Fumie Hosokawa**, **Hikaru Nishida**... cientos y cientos de chicas japonesas en teoría guapísimas (ya se sabe) posando a veces de formas algo comprometedoras para deleite del público en su práctica totalidad masculino. De entre la gran cantidad de manga que se publica en la actualidad en el Young Jump destacamos (y recomendamos) los siguientes mangas:

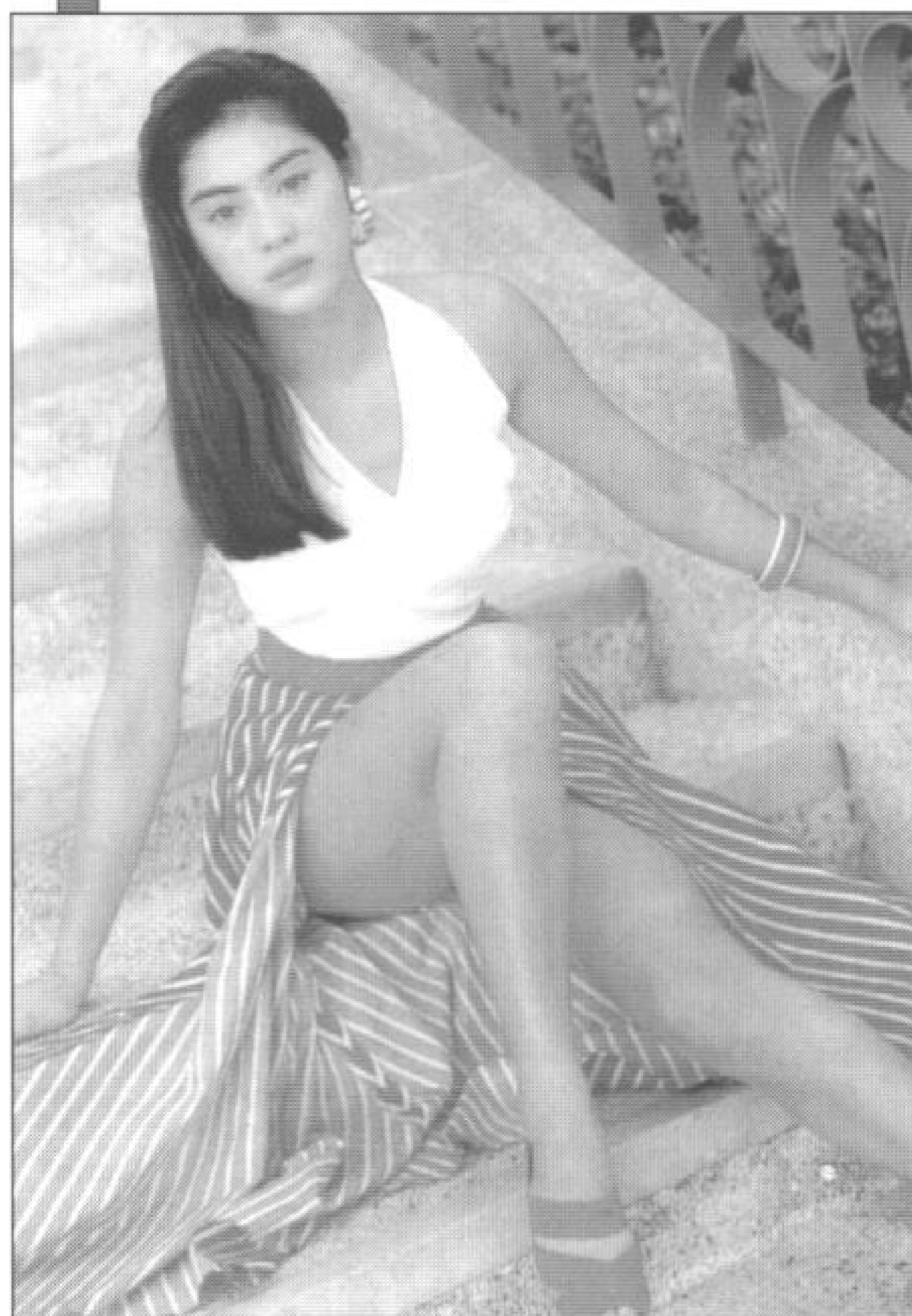
-*Sylph War Noa* de **Takeshi Nobutoshi**. Ésta ha sido una de las grandes novedades, que se ha comenzado a publicar el mes pasado: tras finalizar su larguísima y super popular saga de boxeo *Nozomi Witches* (en el Young, cómo no), **Nobutoshi** se adentra en una historia de ciencia ficción y seres superdotados con tintes de intrigas militares.

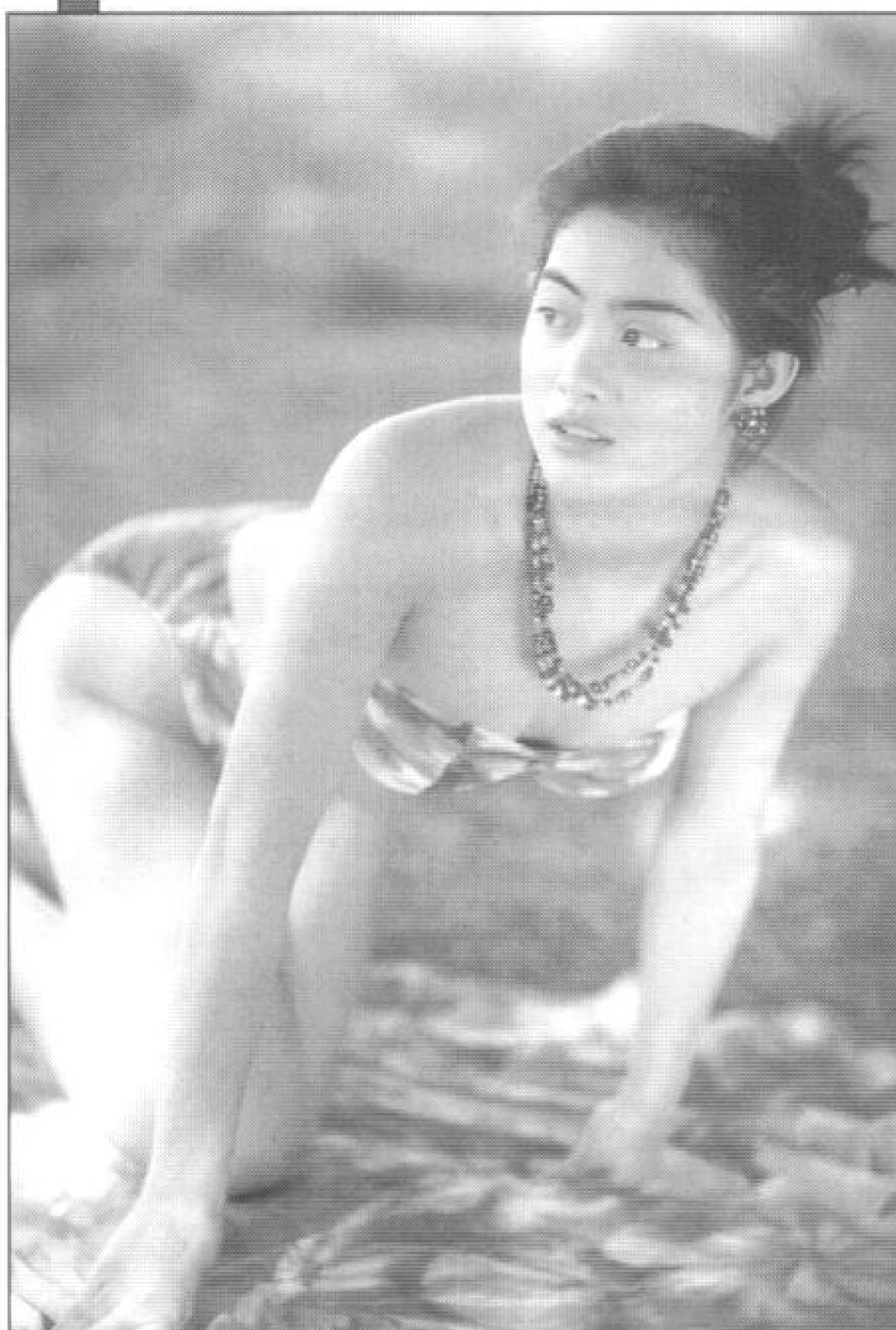
-*Koukou Tekken Tough* de **Tetsuya Endo**. Habiendo alcanzado la cifra de ciento ochenta episodios de duración, ésta es una de las series más populares del Young Jump. Uno de los mejores cómics de artes marciales de la actualidad, que nos cuenta la historia de un chico adolescente capaz de las más increíbles proezas encima de un ring. Recientemente se ha publicado el volumen recopilatorio nº 13 de esta serie que cuenta con un guión apasionante y un dibujo espectacular y preciso.

-*Step by Step*. Manga basado en hechos reales que cuenta la historia auténtica de la modelo fotográfica e ídolo **Ryoko Hirosue**, que recientemente ha triunfado en las páginas de la propia revista Young Jump. El dibujo es bastante bueno y la historia tiene un morbillo especial: el de ver como se forma la carrera de una ídolo actual en el Japón contemporáneo.

-Otras obras de interés publicándose actualmente en el Young son: *Colorful*, de **Torajiro Kishi**, que cuenta los problemas de un profesor de gimnasia enamorado de una de sus alumnas, *Salaryman Kintaro*, de **Hiroshi Motomiya**, que cuenta las andanzas de un ejecutivo japonés, y *HOTMAN* de **Shou Kitagawa**, en la que este famoso autor vuelve a plantearnos la complejidad de las relaciones de pareja.

Luis Alís Ferrer











Esta chica es Kimika Yoshino, una de las modelos y actrices más cotizadas en Japón actualmente. Ha participado en multitud de anuncios y protagonizado la famosa película de terror *Eko Eko Azarak* y su secuela. Gran parte de su fulminante éxito ha sido el tratamiento de favor otorgado por los editores del Young Jump a la hora de publicar reportajes fotográficos de Yoshino en la revista.

Inu Yasha (Rumiko Takahashi)

El pasado 18 de Abril se ha puesto a la venta en Japón el esperado primer volumen del nuevo manga de **Rumiko Takahashi**, la dibujante de cómics más famosa y rica del mundo. *Inu Yasha* es el título de este tebeo que ya lleva varios meses publicandose y del que acaba de aparecer en el semanario Shukan Shonen Sunday de Shogakukan el episodio nº 21.
En *Inu Yasha* **Takahashi** retoma un concepto muy similar al que ya utilizó en *Fire Tripper*. Es más, las similitudes con esta obra son escandalosas, y si no, leed y juzgad.





La historia comienza en el Japón medieval, pero no rigurosamente histórico: todas las leyendas imaginables de la mitología nipona están presentes en ese momento del tiempo, y son tan reales como la vida misma. En el comienzo de esta historia podemos ver a la criatura mística conocida como Inu Yasha que llega a una pequeña aldea en su empeño por conseguir una joya mágica, la Joya de las cuatro almas. Todo parece fácil para Inu Yasha pero en la lucha con la hechicera guardiana de la aldea y de la joya, esta consigue a pesar de estar herida clavar una flecha en el pecho de Inu Yasha y llevarse la joya consigo al otro mundo, dejando a la mística criatura literalmente pinchada en un arbol por la saeta. Su proximo encuentro será completamente inesperado: aparece ante él Kagome, una chica tokyota bastante corriente... si no fuese por que ha viajado desde el presente hasta su época tras ser absorbida en el sótano del templo en el que vivia por unos extraños espíritus... y todo ello sin mencionar que se relacionan innumerables leyendas y misterios con el antiguo monasterio en el que vive Kagome con toda su familia. A pesar de ello, Kagome no cree en supersticiones ni hechos sobrenaturales... hasta que comienza a sentirlos en su propia persona. Tras el encuentro con Inu Yasha en el pasado, se desplegará ante nuestros ojos un extenso plantel de secundarios, todos ellos relacionados con actos sobrenaturales, y se vivirán muchas aventuras en un Japón feudal plagado de monstruos y fantasmas mitológicos y de seres sobrenaturales. El dibujo es el típico de **Takahashi**, sin ninguna sorpresa en ese aspecto, y la forma de desarrollar la historia es la que usualmente utiliza la autora: introduce cada vez más personajes controlandolos para ir contando las partes de la historia que ella prefiera cuando lo crea conveniente. Personalmente no puedo dejar de darle el voto de confianza a *Inu Yasha*, pero después del decepcionante final de *Ranma 1/2* siento una especie de aversión a implicarme demasiado en esta historia que se me presenta un tanto vacia.







Luis Alís Ferrer

SAKON



Acaba de comenzar a publicarse un nuevo manga del recientemente bien avenido equipo creativo creado por **Keiichiro Ryu** (guión) y **Tetsuo Hara** (dibujo). Tras colaborar en la serie de temática medieval y samurais *Hana no Keiji*, vuelven a las andadas con *Sakon*, serie nuevamente ambientada en el Japón feudal. En esta ocasión cuentan con la ayuda del historiador **Shingo Nihashi** que será el encargado de escribir los diálogos asegurando así la rigurosidad histórica de la obra que se sitúa cronologicamente en el año 1600 y que está basada en la obra histórica *Kagemusha Tokugawa Ieyasu*. **Tetsuo Hara** (al que todos conoceréis por su famosísima serie *Hokuto no Ken* (*El Puño de la Estrella del Norte*) se desenvuelve a las mil maravillas con los guiones de **Keiichiro Ryu** y su estilo se ha consolidado de forma espléndida, dando una solidez y madurez visual inesperada a *Sakon*, la cual se publica actualmente en la revista de Shueisha Gekkan Shonen Jump.

ARMS



Ryoji Minagawa es el excelente dibujante del manga *Spriggan* (conocido en Occidente como *Striker*), que contaba con guiones de **Hiroshi Takashige** y que finalizó hace ya tiempo tras once volúmenes. **Minagawa** acaba de volver a ser noticia a raíz de la publicación de un nuevo manga dibujado por él en las páginas del semanario Shonen Sunday de Shogakukan. En esta ocasión **Takashige** es el responsable de guión y del dibujo, con la colaboración de **Kyoichi Nanatsuki** a la hora de elaborar el concepto base del nuevo manga. Se titula *ARMS* y tiene puntos de coincidencia con *Spriggan* en el hecho de que cuenta la historia de jovenes estudiantes con capacidades especiales. Ryo Takatsuki y su compañera Katsumi Akagi acaban de comenzar el segundo curso de secundaria y el día de inauguración se encuentran con un extraño estudiante, Hayato Shingu, que posee una extraordinaria capacidad: su brazo izquierdo desarrolla una gran fuerza y tamaño a voluntad gracias a una modificación genética. Ryo pronto descubrirá que su brazo derecho es idéntico al de Hayato y que a diferencia de él, no lo controla en absoluto. El misterio tras los brazos se irá desvelando a medida que avance la serie: por el momento ya se sabe que una poderosa y secreta organización llamada Egregory está tras los implantes, y que además de Ryo y Hayato hay otros dos chicos más con miembros mejorados. Si el dibujo de Minagawa ya era bueno en Spriggan (sobre todo en los últimos volumenes) en ARMS hace gala de una limpieza de trazo y de una organización de viñetas que desprende una inusitada energía. Sin duda es uno de los cómics a tener en cuenta en los próximos meses.





CAPSULAS

—El famoso manga *HEN*, de **Hiroya Oku**, ha terminado en las páginas del semanario de Shueisha Young Jump. Ya se ha editado el séptimo volúmen y se espera la aparición del final de la serie recopilado en tomos. Tras la finalización de tan insigne tebeo (mucha más información en el MangaZone nº 2) estamos en la tesitura de presentaros en un próximo futuro la continuación y final de esta increíble saga de amor homosexual.



—*Captain Tsubasa World Youth Hen*, de **Youichi Takahashi** es la continuación del famoso manga que todos conoceréis por la versión anime emitida por Tele5 con el nombre de *Campeones*. Pues bien, en la secuela lleva un tiempo apareciendo un personaje nuevo que cada vez es más popular: se trata de Tomeya Akai y es el mejor defensa de todo Japón. Con su aparición **Takahashi** ha querido dar un aspecto más técnico a los partidos que juega la selección de Japon por medio de una atención especial a los aspectos defensivos del juego. El hecho de que la selección japonesa de futbol auténtica destaque más en el aspecto defensivo que en las labores de ataque y que este aspecto sea uno de los que más importancia toman en el mundo del futbol nipón actual han influido sin duda para que **Takahashi** se plantee la creación de Tomeya Akai: es un curioso caso de participación social en el manga que como poco podríamos calificar de inusual.

—Uno de los mejores cómics de tenis que se están publicando en la actualidad es *Love*, obra del dibujante **Osamu Ishiwata** y que está siendo publicado en las páginas del semanario Shukan Shonen Sunday de la editorial Shogakukan. La chica protagonista de *Love* es una verdadera dotada para el tenis pero por diversas razones se hace pasar por chico a la hora de jugar los partidos. Esto producira más de una divertida situación, lo cual unido al buen storytelling del dibujante y a lo entretenido de los partidos convierten a este manga en uno de los más interesantes del momento en el género del sports konjo (spokon) actual, mucho más abierto de miras que en los tiempos de *Kyojin no Hoshi* (*Estrella de los Giants*).



SHADOWRUN TOKYO

o Cómo los japoneses lo adaptan todo

El juego de *Shadowrun* nació originalmente de la unión de dos géneros enfrentados. Tras el enorme éxito que habían obtenido las novelas de **William Gibson**, empezaron a aparecer los primeros sistemas de rol futuristas ambientados en su mundo, hasta que finalmente llegaran a consolidarse en *Cyberpunk®* (no en el género, claro, sino en el sistema de mismo nombre). Ambos géneros, el cyberpunk y la fantasía heroica, habían coexistido muy poco tiempo sin conflictos, y pronto empezaron a surgir diversas opiniones acerca de cual era mejor. Muchos se preguntaban cómo sería utilizar seres mitológicos clásicos en un mundo en el que la tecnología lo dominase todo, y con esa idea, en 1989, Tom Dowd creó *Shadowrun*, que inmediatamente fue editado por Fasa Corporation. El juego se ambientaba en el año 2044, en un futuro en el que la ciencia y lo sobrenatural coexistían en un solo mundo de tinieblas. La magia ha vuelto a la Tierra en el 2011, durante el fenómeno al que los hombres llamaron El Despertar. Con ella, renacieron en este mundo seres de fantasía como elfos y enanos, y reaparecieron entes más viejos, como los demonios y los dragones, que sencillamente habían esperado siglos en la sombra el momento propicio para su reaparición.



ShadowRun Tokyo
© Satoshi Shiki·Akira Egawa&Group SNE
© FASA Corporation

Tras el primer caos que ésto supuso para la humanidad, los hombres y los «metahumanos» (nombre genérico con el que los científicos denominaron a los recién llegados) tuvieron que unirse contra el enemigo común que supuso La Plaga, una terrible enfermedad que asoló el planeta. Poco a poco, todas las razas empezaron a acostumbrarse a convivir en paz, pero el mundo había cambiado radicalmente, las corporaciones eran más poderosas que los gobiernos, y los dragones eran sus más altos directivos.

El sistema resultó un gran éxito, y Fasa decidió, vista la gran acogida que el rol estaba teniendo entonces en Japón, editarlo allí. No hay ni que decir que el sistema funcionó muy bien, e incluso fue durante meses el más vendido en Japón. Sin embargo, los japoneses sintieron que algo fallaba en el sistema y lo adaptaron a su propia manera de ver el rol, y así nació *Shadowrun Tokyo*. Básicamente el juego es el mismo que se editó aquí en España, pero se modificó el método de combate haciéndolo mucho menos letal, se crearon muchas profesiones nuevas, y el sistema de magia fue remodelado, ya que se editaron varios complementos, distintos de los occidentales, para cada tipo de hechicería. También el guión del juego fue ampliamente remodelado, ya que se centraron todas las historias en la supermetrópolis CyberTokyo, ciudad sobre la cual también apareció un complemento escrito por el mismísimo **Group SNE**. Ellos, aficionándose al juego, fueron también los encargados de desarrollar una magnífica campaña que comenzó a ser editada en las páginas de la Dragon Magazine en 1993, e ilustrada por **Satoshi Shiki**, que fue finalmente recogida en dos volúmenes recopilatorios. Desde entonces, *Shadowrun Tokyo* ha permanecido siempre en la lista de los diez







juegos de rol más jugado allí y es, de lejos, el juego cyberpunk más conocido. La segunda edición, que también ha llegado allí hace poco, no ha tenido tan buena acogida como la original, ya que ya se habían ocupado de modificar las novedades que ésta nueva traía consigo.

El juego en sí intenta, obviamente dentro de la fantasía que él mismo conlleva, ser lo más realista posible. Los personajes no suben de nivel, sino que aumentan poco a poco las características y habilidades según las vayan practicando. La magia resulta muy útil, pero si no le das tiempo, un tiro sigue matando al más poderoso de los magos. El sistema utiliza dados de 10 caras, y a mayores cifras tengas en tus habilidades, mayor cantidad de dados podrás lanzar para realizar las acciones. La idea de una partida para los japoneses consiste en hacer una trama extremadamente sencilla, pero rellenándola de tanto detalle como sea posible (como son siempre las novelas de cyberpunk), e intentando que los personajes, que no suelen durar en exceso, sobrevivan tanto como puedan. Esta es una de las causas por las que hicieron menos letal el sistema de combate, ya que la idea que tienen los japoneses es que sus personajes han de durar años para desarrollarlos completamente, y en este juego sus expectativas de vida no eran muy elevadas.

Globalmente hablando, *Shadowrun Tokyo* es un juego muy distinto del sistema de *Shadowrun* occidental, pero las diferencias del sistema no estriban tanto en el sistema en sí, como en la concepción con que los japoneses lo juegan.

DARKMIND

FICHERO

名前 六堂 ❶
種族 人間 (男) ❷
ストリート・サムライ ❸

⓪強靭力	6(8)	⑧コンバット・プール	7
①敏捷力	4(5)		
②筋力	6(7)	⑨技能	/レーティング
③魅力	2	·武器戦闘	13
④知力	5	·バイク	12
⑤意志力	5	·礼儀作法(ストリート)	14
⑥エッセンス	0.1	·小火器	15
⑦反応力	4(8)/8+3D6	·隠密	14
		·素手戦闘	16



❶ nombre
❷ raza
❸ profesión
⓪ constitución
① rapidez
② fuerza
③ carisma
④ inteligencia
⑤ voluntad
⑥ esencia
⑦ reacción/iniciativa
⑧ reserva de dados
⑨ habilidades:
·combate con armas
·motocicleta
·etiqueta (callejera)
·armas de fuego
·infiltración
·combate sin armas

Este es Rikudoh, uno de los protagonistas de la campaña de *Sadowrun* que el **Grupo SNE** ha editado en la revista Dragon. El presonaje es de raza humana, y su profesión es Samurai Callejero, lo más equivalente a un guerrero clásico que existe en el juego. Para realizar las características y habilidades del personaje, se utiliza una elección de prioridades, cinco para los cinco campos elegibles: raza, magia, atributos, habilidades y recursos. Según el campo al que más prioridad le des, más puntos tendrás para gastarte en ese campo y menos en los otros. Así pues, Rikudoh no tiene ninguna prioridad en la magia ni en la raza, mientras que ha elegido como principales las habilidades y los atributos, proporcionándoles respectivamente 40 puntos a repartir entre las habilidades (en las cuales ha elegido obviamente el máximo inicial de 6 en combate desarmado e igual con armas de fuego) y 24 a los atributos, eligiendo como principales la constitución, la rapidez y la fuerza, y aumentándolas más aún con ciberimplantes. Como prioridad media, ha elegido relaciones, lo que le dará beneficios a la hora de buscar ayuda o información. Básicamente, una ficha se confeccionaría así, de una manera parecida al *Shadowrun* occidental, y aunque aún faltarían muchos otros detalles por rellenar, el limitado espacio sólo nos permite comentar lo más básico.

Tira los Dados



—Se rumorea por Internet que **TSR Inc.** está negociando con la compañía de videojuegos **Blizzard** la posibilidad de editar un nuevo suplemento de su sistema estrella, *Dungeons & Dragons*, adaptándolo al mundo del videojuego de estrategia fantástica *Warcraft*. Segun estos rumores, se editarían una guía de juego y una campaña, que recogería la resistencia deseperada del reino de Azeroth contra la invasión oscura, poniéndonos en el papel de los héroes de ambos bandos. Intentaremos confirmarlo próximamente.

—También ha surgido otro rumor acerca de la posible exportación de un juego de cartas japonesas, con un sistema similar al del popular *Magic The Gathering*, con las ilustraciones de conocidos dibujantes japoneses. Esperemos que sea cierto.





2 de 2

LAS FIGURAS DE RESINA

Pinturas, lavados y barnices





Diversos accesorios para pintar, desde los tradicionales botecitos de pintura hasta el compresor para aerógrafo, pasando por los más baratos aerógrafos en spray.

Una de las partes importantes de esta fase es la elección de los colores, pero eso es algo que queda al gusto de cada uno y no creo que debamos influir en ello. Simplemente tenéis que hacer uso de la razón (¡ah!, ¿entonces Gonzalo no puede pintarlas? —JJ).

Otra de las cosas interesantes a la hora de pintar la figura son las tintas. Se usan para algunos detalles muy pequeños, como por ejemplo plieges en la ropa o dobleces como la barbilla o los párpados. Se usan aplicando un lavado después del color base. A veces, dependiendo del tipo o marca de la tinta, es necesario diluirla, puesto que algunas de ellas son demasiado espesas para usarlas directamente sobre la figura.

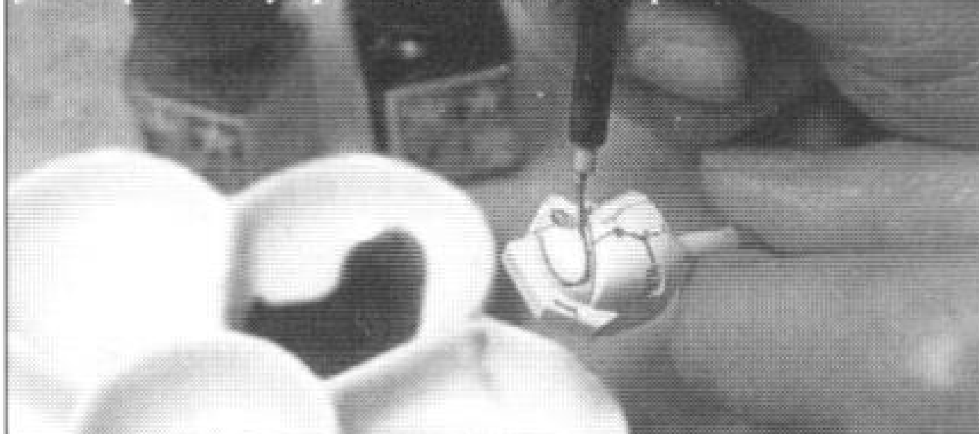
Las formas de aplicar el lavado son dos: Suponiendo que ya tenemos el color base, usar un pincel muy pequeño y darla directamente sobre las grietas y lineas, o dar tinta a toda la superficie y después volver a dar el color base. Pongamos un ejemplo: una cara. Se aplica un color carne , y cuando está seco, un lavado de tinta color carne, que le dará un color muy oscuro. Una vez seca la tinta, observaremos cómo las líneas y dobleces quedan mucho más oscuros, y entonces lo que haremos será volver a aplicar el color base por las superficies, excepto los pliegues, con lo que conseguiremos un efecto muy realista. Se trata de algo opcional, puesto que hay veces , según figuras, en que no conviene cargarlas mucho de detalles.

Después de ésto podemos elegir entre hacer dos cosas antes de aplicar el barniz: dar brillos o usar colores planos. Cada una de estas opciones tienen sus ventajas y sus desventajas. El dar brillo tiene la ventaja de que en algunas resinas el efecto que queda es más que espectacular: brillos en el pelo, los ojos, la piel, ropas y detalles que dan mucha más vida a la figura. Los brillos son simples pinceladas de color más claro de lo normal en una zona donde predomina dicho color, no se trata de ningún tipo de barniz ni pintura especial para ello. Para hacerlo se mezcla el color base con un color más claro, ya sea blanco, o uno más claro del mismo tono, aplicándolo en la zonas donde deberían ir los brillos.

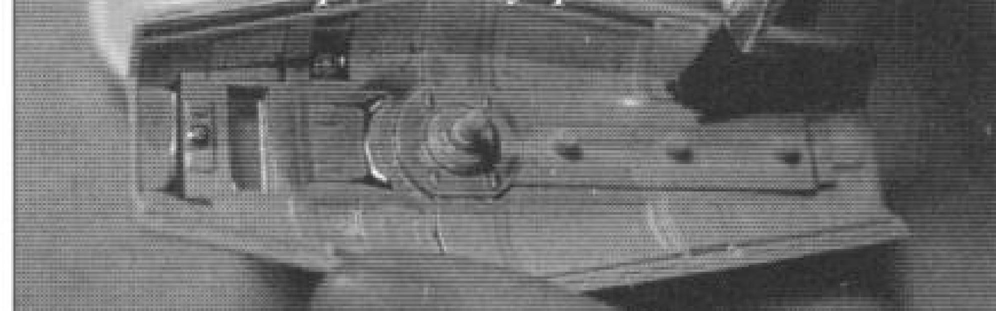
En el caso de los ojos es distinto, y además depende del gusto de cada uno: se puede, por ejemplo, hacer un degradado a base de pequeñas bandas de un color más claro a otro más oscuro, y después aplicar un pequeño círculo de color blanco como brillo, igual que cuando se dibuja sobre papel. La desventaja es la gran cantidad de tiempo que debemos emplear en mezclar colores, y la posibilidad de recargar la resina con demasiados tonos, pecando de coloristas. La ventaja más obvia de usar colores planos es que invertiremos mucho menos tiempo en el coloreado, pero tal vez pierda vistosidad y nos obligue a usar un barniz brillante para darle vida a la cosa. Personalmente creo que la mejor opción es combinar en la medida justa las dos, dar un poco de brillo en el pelo y los ojos, dar menos brillo a las ropas, y si alguna zona ya es clara de por sí, dejarla plana y no intentar abrillantarla a base de pinceladas más claras.

Bien, ya tenemos nuestra figura coloreada. Ahora hay que protegerla con algún barniz que también podremos adquirir en tiendas especializadas, en formato spray o aplicable desde pincel. Hay dos tipos de barniz, brillante o mate, y las diferencias distan de ser sutiles: el barniz brillante da un aspecto más artificial a la figura, como si fuera de juguete, además de comerse algunos detalles por su mayor espesor, pero sin embargo la protege más de los agentes externos; el barniz mate da un aspecto mejor a la resina pintada, respeta nuestros brillos y además no elimina ni un sólo detalle puesto que es mucho más fino, pero sin embargo no protege tanto como el barniz brillo. A la hora de dar el barniz, es mejor dar dos capas finas que una gruesa (la segunda después de 24 horas), puesto que con una muy gruesa podríamos dañar incluso la pintura. El problema del barniz de pincel es exactamente el mismo que el de la capa de imprimación a pincel, y es que la forma de aplicarlo lo hace demasiado uniforme (pueden incluso quedar grumos) y al ser la capa muy gruesa se come muchos de los detalles y huecos de la figura, dando así un aspecto muy borroso a los colores y los detalles.

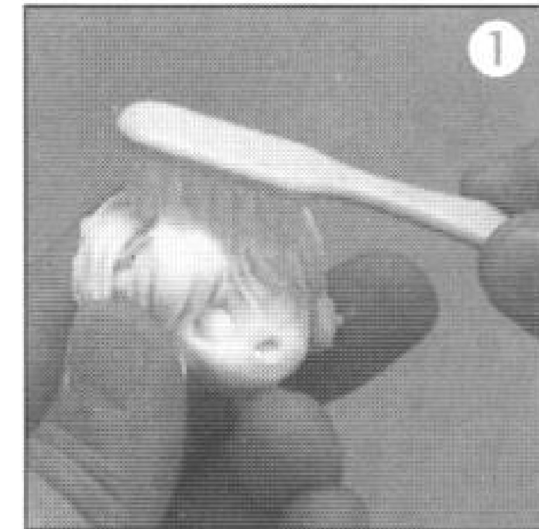
Y así, al fin, una vez hayamos dado vida a nuestros personajes preferidos, es el momento de mostrarlos orgullosos para disfrute nuestro y de nuestros amigos. Pero ante todo, paciencia, que Roma no fue construida en un día (ni valía 24.000 ¥ la hija de puta —JJ).

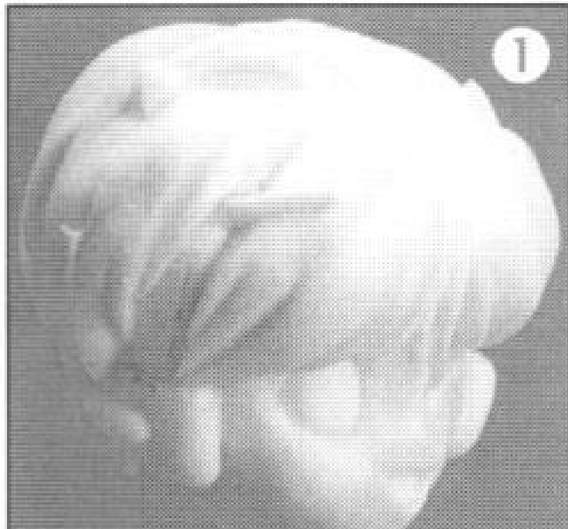


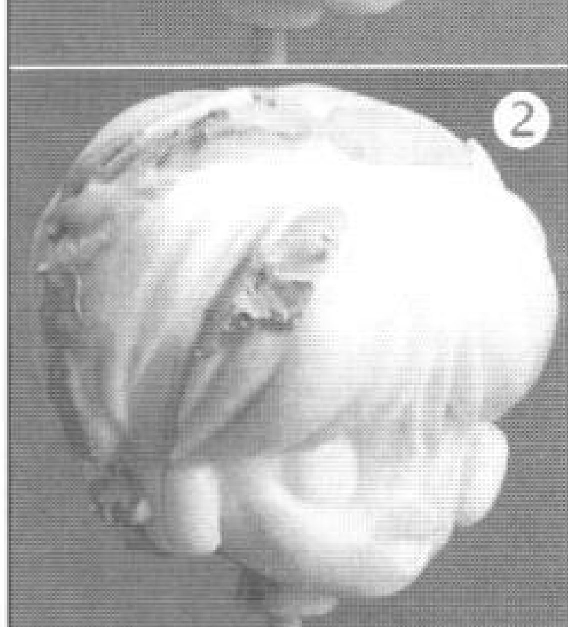
En ciertos kits se pueden resaltar detalles con pintura o tinta diluida y un pincel muy fino, perohay que tener mucho pulso.

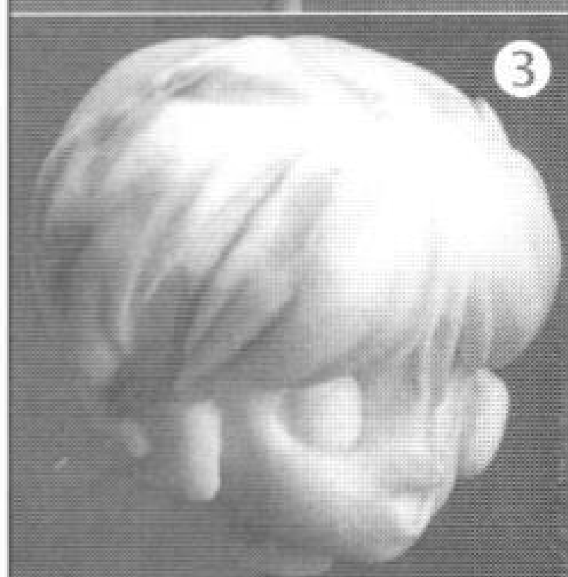


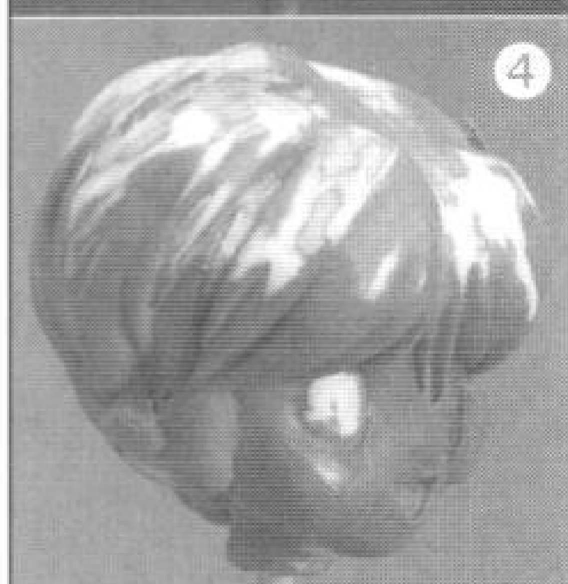
La técnica de lavado permite "envejecer" superficies o resaltar detalles y dobleces, aunque no hay que abusar de la tinta.

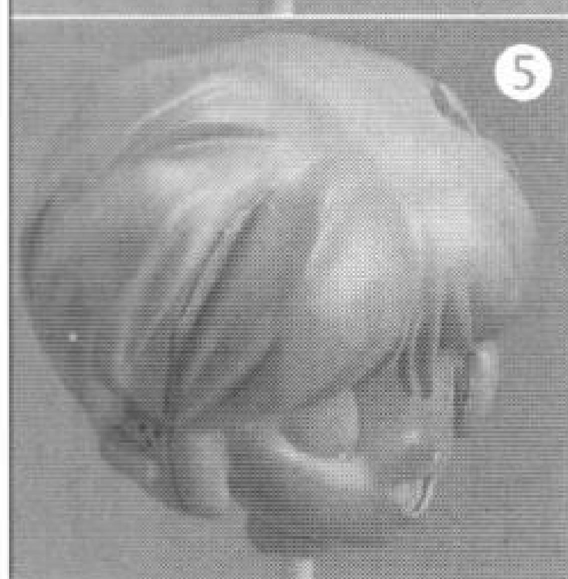












Los pasos básicos a la hora de preparar las piezas para la pintura:
- ❶ *eliminación de impurezas*
- ❷ *tapado de poros con masilla*
- ❸ *lijado de la masilla*
- ❹ *primera capa de imprimación (segundo lijado si hace falta)*
- ❺ *segunda capa de pintura base*

Rufino Acosta
Vicente Penadés

Abril
MODELOS A SEGUIR

por Takeshi Kakeru
Sugoi Ochinko



Ruly Hoshino de la serie *Uchu Senkan Nadesico* **(1/6, 210mm) Craze (¥8.900)**



Megumi Reinard de la serie *Uchu Senkan Nadesico* **(1/6, 260mm) Craze (¥8.900)**



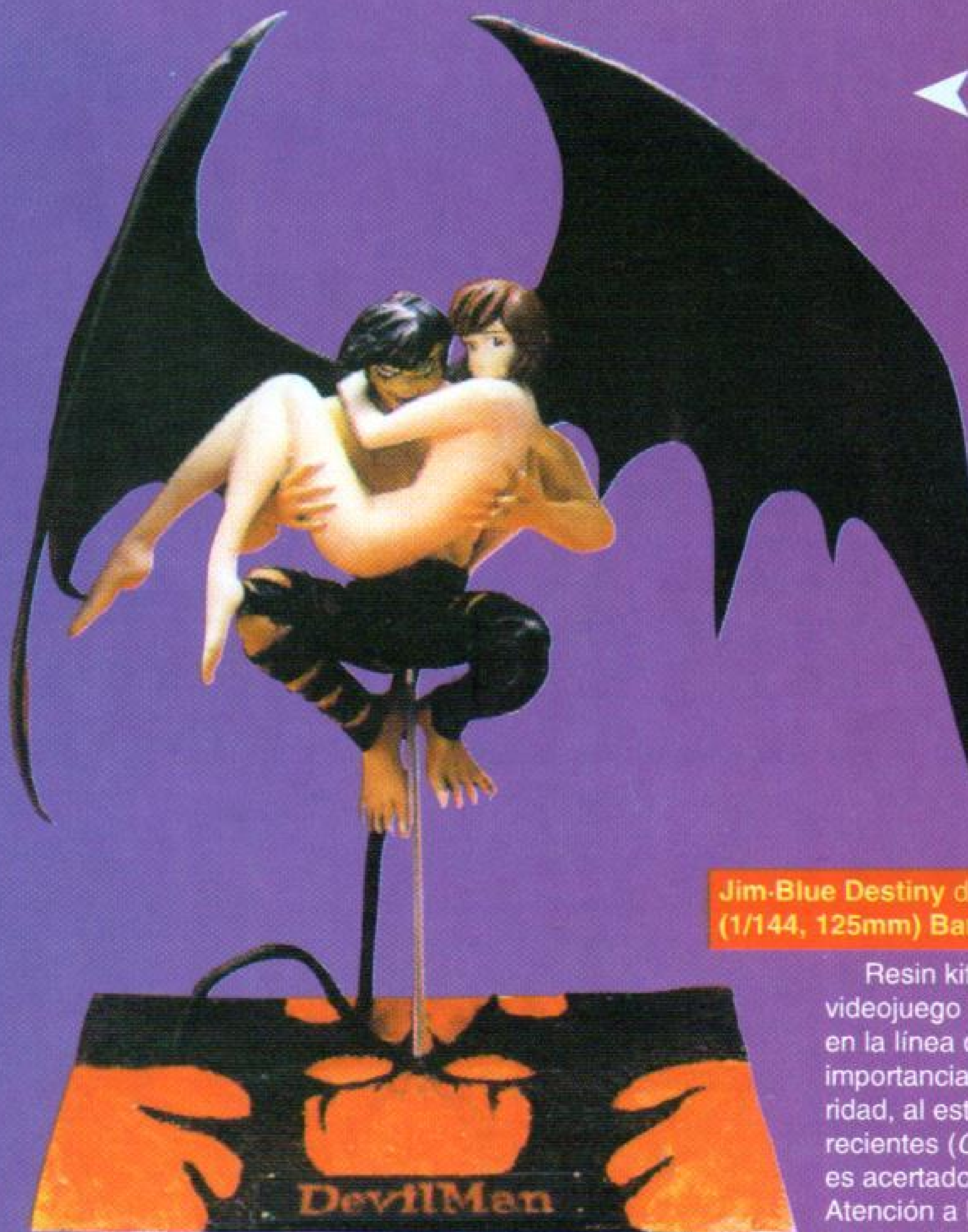
Yurika Misumaru de la serie *Uchu Senkan Nadesico* **(1/6, 260mm) Craze (¥8.900)**

Las tres impecables figuras de resina basadas en los personajes femeninos de *Nadesico* que os mostramos a la izquierda han sido realizadas por un excelente escultor del estudio T's System llamado **Takeshi Miyazawa**, el cual se está revelando como un auténtico maestro. El acabado de los tres kits es para quitarse el sombrero, además de tener una expresividad y un equilibrio de formas realmente excelente. Probablemente sean los mejores kits de personajes de *Nadesico* que se puedan encontrar hoy día en el mercado. A destacar el primero, del personaje Ruly Hoshino: recoge fielmente el carácter de esta chica protagonista, hoy día el personaje de anime más famoso en Japón.



Unidad EVA con Rei Ayanami de la serie *Shin Seiki Evangelion* **(1/8 -Rei-, 403mm) New-Five (¥9.800)**

La chica misteriosa de *Evangelion*, Rei Ayanami, es la protagonista de este kit de vinilo, bastante original en su composición y que nos la muestra sentada encima de la cabeza de su unidad de combate Evangelion. La relación calidad precio es buena, pero no tanto como la de tamaño-precio: 40 centimetros de altura. Un formato de kit no muy común pero sí muy efectivo y espectacular. Y todo eso sin contar que dentro esconde una caja de música que toca una bonita melodía de la serie.



Devilman de la OVA *Devilman* **(1/8, 200mm) Rom Garage (¥9.000)**

Esta figura de Devilman con peana está basada en la portada del CD de la banda sonora del segundo capítulo de la OVA aparecida aquí en España. Podemos ver a Akira Fudo y su novia Misato sobre un relieve de la cara de Devilman. Ésta es la nota original para una figura más bien mediocre que tiene bastantes puntos flacos (la mano de Akira Fudo no hace contacto sobre el cuerpo desnudito de la chica, el nivel de detalles es muy pobre...) y que sólo es recomendable para los impenitentes de la famosa obra de **Go Nagai**.



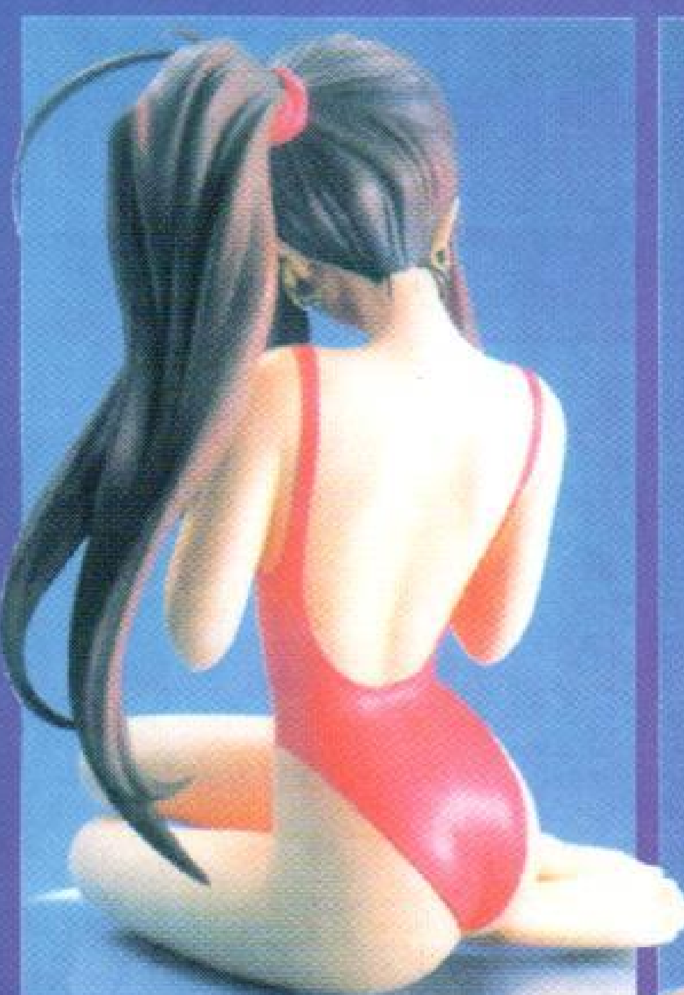
Con-Battler V de la serie *Con-Battler V* **(Sin escala, 510mm) Kaiyodo (¥9.800)**

Con-Battler V, protagonista de una serie de robots de Toei de 1976 que siguió con el éxito de *Mazinger Z*, cobra vida en una espléndida maqueta de soft vinyl (plástico hueco para pintar por piezas). No es un resin kit, aunque el acabado sea parecido: tiene la ventaja de poseer cierta articulación en muchas de sus partes, lo que permitirá variar ligeramente las posturas. La simplicidad de formas del kit (no olvidemos que esto era lo más en diseños mecánicos en los 70) se ha de suplir con un cuidado extremo en el realismo de los detalles, mucho más importantes que la pintura en sí en este caso concreto. Sobre todo las partes de los vehículos más o menos realistas que se combinan para formar el cuerpo del robot son especialmente decisivas.

Jim-Blue Destiny del juego *Kidou Senshi Gundam Gaiden* **(1/144, 125mm) Bandai-Deban (¥9.800)**

Resin kit de uno de los robots más populares del videojuego para Sega Saturn. Aspecto muy realista, en la línea de lo visto en las OVAs y dando más importancia a la funcionalidad que a la espectacularidad, al estilo de las series de *Gundam* más recientes (*G* y *W*). La elección del estilo de pintura es acertado para el aire general del mobile suit. Atención a la proporción del modelo (mucho más humanoide) y a lo estándar del arma: nada de sables laser ni zarandajas de esas.

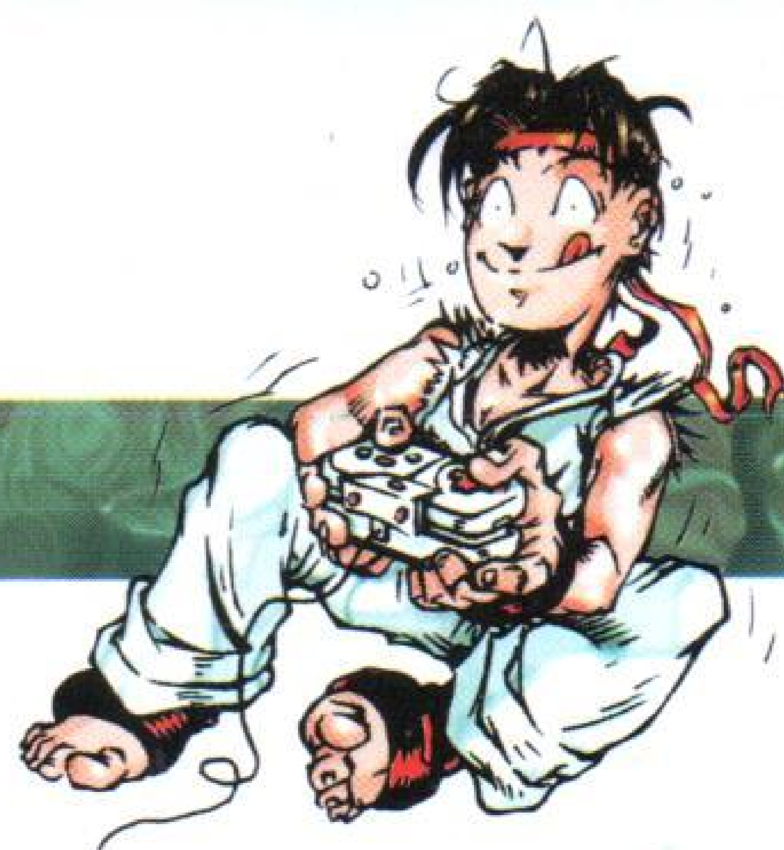






Belldandy (Beach Side Version) de la OVA *Aa! Megami Sama* **(1/6, 130mm) Max Factory (¥12.800)**

Con el lanzamiento de este resin kit, Max Factory demuestra una vez más que a pesar de no llevar un ritmo de producción muy elevado, pocas empresas pueden compararséles. Esta figura de Belldandy tiene todo lo que se le puede pedir a un kit como este: está esculpida de forma magistral y el nivel de detalles es el justo y adecuado (fijaos en la maestría de la arruguita del escote del bañador o la del movimiento del que hace gala el esculpido de la cabellera). Con un buen trabajo de pintado, como el realizado en la foto por el artista **Ryujin**, hasta los que no simpaticen con la obra de **Kosuke Fujishima** hincarán la rodilla ante esta obra maestra.



QUE LO SEPAS

—Tras una decepcionante primera parte, que fue convertida a las consolas de nueva generación tan sólo debido al exito de la OVA, se anuncia una secuela totalmente original de *Advanced Variable Geo* para los dos sistemas de Sega y Sony, que esta vez promete tener al menos un mínimo de calidad.
—Bandai está desarrollando un nuevo juego de lucha en 2D basado en las aclamadas series de *Gundam. Gundam: The Battle Master*, reunirá en un solo juego a los más conocidos robots de todas las series, OVAs, y de la película *Char´s Counterattack*. Se espera su aparición para verano de este año y su precio de venta en Japón será de 6.800 yens.
—Acaba de aparecer de la mano de Banpresto para la Playstation, a un precio de 5.800 yens, un juego de aventuras de la popular serie *Bakuretsu Hunter*. El juego nos permite seguir distintas historias según las opciones que tomemos o personas con las que hablemos, y utiliza un modo de combate con un sistema al clásico estilo por turnos de los RPG.
—En mayo, de mano de la compañía Masaya, aparecerá para la Playstation y la Saturn *Assault Suits Leynos 2*, un juego de acción basado en un antiguo anime. El precio de venta será de 5.800 yens.
—Konami ha editado este verano, a un precio de 5.800 yens, para la Playstation de Sony, *Salamander Deluxe Pack*, que recoge en un solo CD la trilogía clásica que empezara en la mítica Famicom de Nintendo.
—*Armored Troopers Votoms*, una antigua serie de anime de los 80 y una moderna OVA de los 90, será convertida, por mano de Takara, en un juego de accion para la PS, en el que se podra llevar hasta treinta Armored Troopers distintos. Aparecerá este verano a un precio de 5.800 yens.
—*Zeiram Zone*, basado en la popular OVA *Iria* (basada a su vez en la película de imagen real *Zeiram*), acaba de aparecer en Japón a un precio de (no me lo digas... 5.800 ¥ —JJ) 5.800 yens, de la mano de la combinación Crowd y Banpresto, conformando el Zeiram Project. Se trata de un magnífico juego de acción poligonal, al estilo Die Hard Arcade de Sega, con secuencias de animación sacadas de la OVA.
—El 25 de abril SNK editará para la Playstation un CD que recogerá en un solo CD *Samurai Spirits* y *Shin Samurai Spirits*. Esperemos que sólo sea el principio de próximas reediciones de viejos clásicos de esta casa. Un diez para SNK.

MACROSS VF-X DIGITAL MISSION



DATOS

Título: Macross Digital Mission VF-X
Precio: ¥ 6.800
Compañía: UNiT
Plataforma: PlayStation
Tipo: Arcade 3D
Nº Jugadores: 1.



Macross Digital Mission VF-X, uno de los juegos más esperados para la plataforma de 32 bits de Sony, acaba de aparecer el mes pasado en las tiendas japonesas. Este CD había creado una enorme expectación precisamente a causa de la increíble calidad gráfica de las pantallas que **UNiT** había mostrado al público y, como es natural, está siendo un enorme éxito de ventas en Japón.

La historia, aunque ambientada en el universo de *Macross*, es totalmente original y no se basa en ninguna de las series ni en las OVAs (si bien cronológicamente podríamos situarla más o menos tras la saga original), permitiéndonos encarnar el papel de un joven piloto de la U.N. Spacy, y ponernos a los mandos de un Valkyrie para devolver la paz y la seguridad al cosmos (nhaaa, para destrozar Zentraedis y quedarnos con la chica). El juego goza de una pantalla de presentación que, como está de moda últimamente, combina gráficos renderizados con animación tradicional, en la que se nos muestra una batalla espacial entre las fuerzas terrestres y los invasores Zentraedi. La calidad de la misma es bastante buena, pero no alcanza el nivel que Namco y SquareSoft están alcanzando en sus últimos trabajos. El juego en sí comienza tras un escaso número de opciones (tan sólo «modo historia» y «configuración», por lo que se hecha de menos una modalidad de entrenamiento), y está dividido en un gran número de misiones en las cuales deberemos hacer cosas tan variadas como proteger una ciudad o atacar las enormes naves de transporte enemigas. Para ello, dispondremos de varios modelos de aerotransformables, cuyo número aumentará conforme vayamos completando las misiones y obteniendo distintos porcentajes de éxito, según el tiempo tardado o los enemigos abatidos. El control es muy simple: con dos botones controlaremos la forma del Valkyrie, de avion a walken, o a robot, lo que modificará su velocidad y capacidad de combate: con los otros dos el armamento, y con L y R la velocidad, el movimiento lateral y la cámara. Gráficamente, el juego es tan impecable como mostraban las fotografias, y sin duda supera con creces a cualquier simulador de aviones de la Playstation, a lo que además se suma una fluida animación y elevada velocidad.

Sin embargo, a





CHEATER !!

—Si consigues más de 500 derribos antes de llegar a la última misión, escoge el Valkyria VF-1X-Plus como nave, y te encontrarás a los mandos del VF Azul de Max Jeenus (Sterling) para esa última pantalla.
—Con PAUSA en el pad 1, apretad Select en el pad 2, y sin soltarlo presionad ○○○○○○○△□X, y soltad Select: recargaréis todos los misiles. Con el mismo procedimiento pero pulsando □□□□□□□□△○X y soltando Select recargaréis todos los ataques especiales.

The Milky Dolls

© Big West
© Bandai Visual









pesar de todo lo dicho, *Macross VF-X* sufre también de muy graves defectos, que disminuyen mucho la calidad del juego. Aunque gráficamente sea muy bueno, los combates en el interior de las ciudades son realmente horribles: el juego se ralentiza enormemente y la creación de polígonos en los edificios es penosa (vas volando tranquilamente y de pronto aparecen delante de ti). Otro aspecto desagradable del juego —desde mi punto de vista— es que parece mucho más arcade que simulador, ya que la dificultad se basa más en oleadas y oleadas de enemigos (cosa que se puede hacer incluso monótona) cada vez con mejores armas, que en pilotos expertos controlados por la máquina.

Globalmente hablando, el juego está bastante bien, tiene una buena jugabilidad, y es lo suficientemente largo para poderte pasar horas y horas delante de la pantalla enganchado a él. Aun así, te deja una especie de mal sabor de boca, y no porque el juego esté mal, sino porque con los medios que se tenían, te das cuenta de que podrían haber hecho algo muchísimo mejor. No hay que matarse por él, pero igualmente si te gustó la serie o simplemente te gusta un buen arcade tridimensional de combate aéreo, *Macross Digital Mission VF-X* es tu juego.

DARKMIND

© Big West
© Bandai Visual







EN FIN, QUE...

			GLOBAL
Jugabilidad	●●●●●●●●○○	80%	86 %
Sonido	●●●●●●●●●○	90%	
Gráficos	●●●●●●●●●○	90%	

❖ Menos de 32 ❖







Fire Emblem es, sin duda alguna, uno de las mejores sagas de videojuegos japoneses que jamás se haya hecho, y que, como acaba siendo tremendamente típico, jamás salió de Japón. Esta saga, conocida por muy pocos en España, se remonta a la ya olvidadísima Famicom de Nintendo, siendo las dos entregas aparecidas de los primeros juegos que aparecieron para la consola. Después, pasaría a su hemana mayor, convirtiéndose en el auténtico primer juego de veinticuatro megas del mercado. Esta nueva parte, que es la que comentamos en este artículo, ha sido la que más éxito ha tenido de todas, lo que le valió incluso que se crease una OVA de trece episodios narrando las desventuras del príncipe Mars. Hace ya muchos meses, apareció también en la Superfamicon la última entrega de la saga en un cartucho de treinta y dos megas, que es uno de los mejores programas jamás realizado para esa consola.



Fire Emblem es un híbrido entre RPG y juego de estrategia, en el que manejas a un gran ejército de héroes, liderados por el destronado príncipe Mars (y la encantadora Shida, quien está totalmente enamorada de él) a lo largo de cuarenta misiones, en las que deberemos enfrentarnos a enormes ejercitos rivales. A lo largo de estas fases, que se hallan divididas en dos historias distintas de veinte fases cada una (la reconquista original y el contraataque, cinco años después), podremos llevar a cabo innumerables acciones e interactuar con los personajes, consiguiendo que éstos se unan a ti. Aquí radicaba precisamente uno de los mayores encantos del juego, el complejo guión que rodeaba la vida de cada uno de los personajes, obligando a enfrentarse a hermanos o enamorados en el campo de batalla. El cartucho tenía varios finales, según como hubieras conseguido pasar el juego, y en el caso de que lograras acabarlo sin que muriera ninguno de tus personajes, asistías a uno de los mejores finales jamás realizado para una consola de16 Bits.



Precisamente, una de las grandes novedades que se espera próximamente para la Nintendo 64 es la primera conversión de la saga para una consola de nueva generación, y si continúa el progresivo aumento del nivel de calidad que *Fire Emblem* ha tenido desde su primera aparición, podríamos estar hablando sin duda del mejor juego hasta el momento de la consola de Nintendo.

DARKMIND



© 1992 Nintendo

REPORTAJE

Tokyo Babylon

La torre de Tokyo está embrujada

El universo Clamp gira alrededor de este particular monumento en sus principales obras, como Tokio Babylon, X/1999, Campus Police Duklyon, Campus Detective Service, o 20 Menshou O-negai!. Dicha colosal construcción parece canalizar toda la energía que fluye en la poderosa y hermosa urbe que está a su pies, desafiando continuamente a los dioses, llenando su vida de deseos que los tiranizan más allá de la muerte. En definitiva, una ciudad que alberga una sociedad débil y culpable, una sociedad que sólo una serie de personas, escogidas entre miles, tienen la facultad de curar. Y Subaru Sumeragi es uno de ellos.

El Manga

De esta manera, dramática y profética a un tiempo, nos introduce **Mokona Apapa** en su particular visión de su ciudad natal, una megalópolis tan brillante como el sol por fuera y un hervidero de pasiones por dentro. Un auténtico filón para una historia de miedo...

El manga apareció por primera vez en Agosto de 1990 en las páginas de la revista *WINGS/South* de la editorial *Shinshokan* y terminó el invierno del 93 con siete volúmenes recopilados.

Rompiendo la tónica general predominante en sus anteriores obras magnas, *Tokio Babylon* se presenta en una serie de capítulos autoconclusivos, donde el protagonista principal actúa en los diferentes casos que se va encontrando, a la vez que también empieza a conocerse a sí mismo como persona. Es destacable que Subaru, a pesar de sus poderes como médium y su carácter comedido y responsable, es un adolescente y se halla en una etapa de su vida en la que va a tener que tomar importantes decisiones, en las que no siempre podrá dejarse llevar por su buen corazón.

El misterio también rodea la persona de Seishiro Sakurazuka y la relación, supuestamente amorosa, que sostiene con Subaru. Dominando también el arte del exorcismo, se nos va revelando como descendiente de un clan de asesinos psíquicos de los Sakurazuka-mori. En realidad, será este personaje el que muestre a Subaru su verdadero destino.

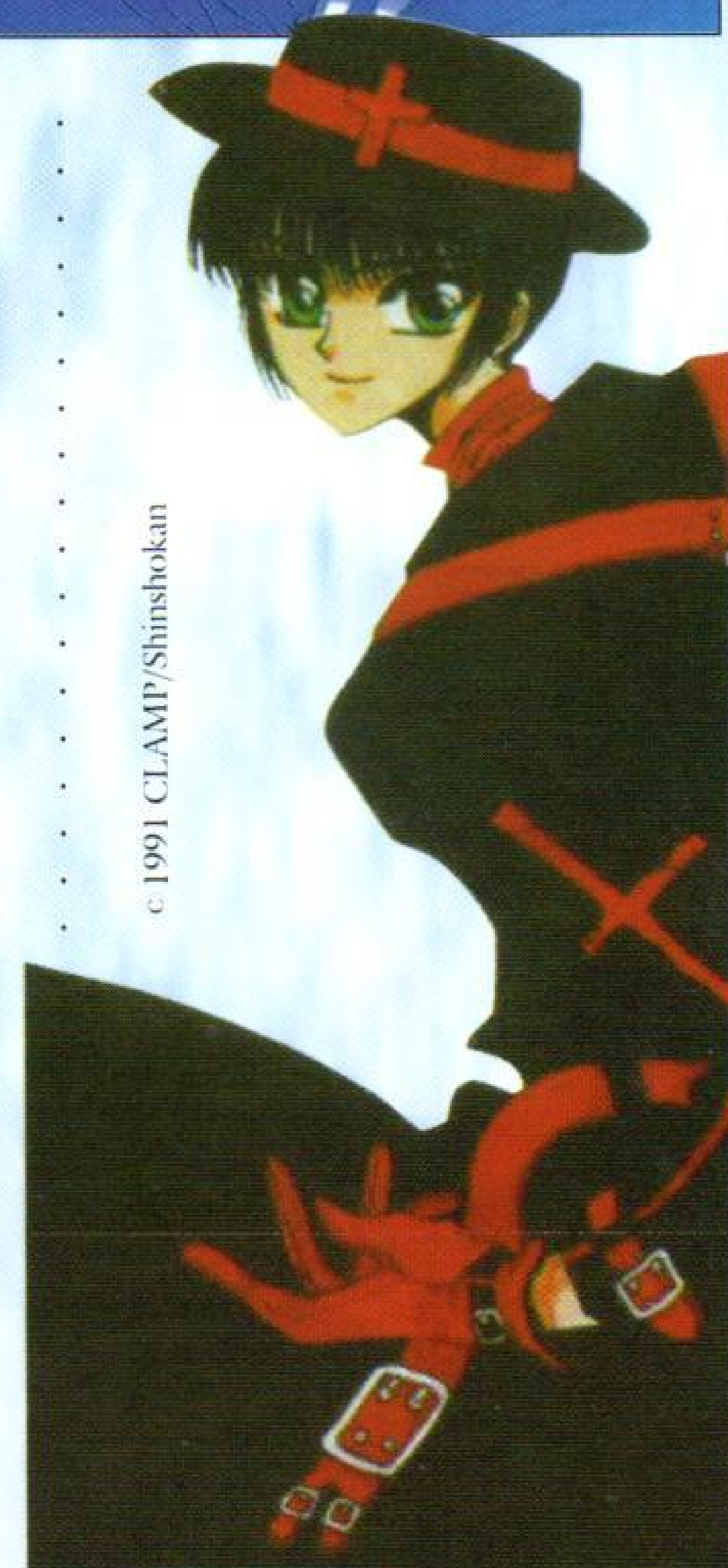
En medio de esta pareja de superdotados aparece Hokuto, la hermana de Subaru, una joven con más gusto para vestir que recato y totalmente entregada a su labor de celestina entre su hermano y Sei. En un futuro no muy lejano, jugará un importante papel en la historia.

En la cuestión gráfica, el manga sigue las tendencias definitorias de toda su obra. Alcanza en él la máxima expresión (y también la más fiel) el shojo manga, enmarcando una historia de intriga con suaves toques de hueor, con una maestría tal que estas "reinas del shojo" consiguen crear una atmósfera inquietante como contrapunto de unos personajes entrañables, víctimas de la inoportunidad del amor, de la irracionalidad del odio y casi siempre de la incomprensión.

No nos podemos olvidar de destacar las magníficas ilustraciones a todo color que ostentan las portadas de esta serie y que, gracias a Dios, *Planeta-De Agostini Comics* ha respetado (qué diferencia con las portadas de *DBZ* y *Alita*, ¿eh?). Estas ilustraciones, las de los CDs, las de **TB1999** y muchas más podéis encontrarlas por 2.200 ¥ de nada (es un decir), en el libro **Tokio Babylon Photographs**, de manos también de la editorial *Shinshokan*. Las ilustraciones son francamente impresionantes y originales, no solamente por las atractivas escenas que nos muestran a Hokuto, Subaru y Seishiro en las poses más extrañas, sino también por la gama de colorido que introducen: el amarillo, el rojo, el azul y el negro se mezclan con abundancia en su paleta. No obstante tanto el color como el dibujo se hayan supeditados a ser el continente de un significado que va más allá, que subyace a los personajes, mostrándonos sus deseos y pensamientos más recónditos.

Y más ilustraciones gracias a *Shinshokan*, esta vez en el **Postcard Book** donde se recopilan 27 postalitas de nuestra serie favorita a 1.300 yens. El que algo quiere, algo le cuesta.





El Anime





Como la mayoría de sus obras principales, **Tokio Babylon** también fue adaptada al anime en forma de dos OVAs, **Tokio Babylon** en 1992 y **Tokio Babylon 2** en 1994. Y las dos fueron producidas por *Madhouse* (conocida en 1987 por su trabajo en Monster City), compartiendo el mismo equipo técnico: el director fue *Koichi Chigara*, el diseñador de personajes, *Kumiko Takahashi* (*Mokona Apapa* colaboró en el diseño de vestuario), el director artístico, *Yuji Ikeda* y la banda sonora la puso *Toshiyuki Honda*. Sin embargo los guionistas fueron distintos y eso se nota.





En *Tokio Babylon*, el guionista era *Tatsuhiko Uruhata* y creó una historia basada sobretodo en la acción, sin desvelar en absoluto nada acerca del carácter de los personajes, dejando muchos hilos sueltos y a bastantes fans confundidos y decepcionados.



La trama es lineal y autoconclusiva: Subaru es el encargado de investigar unos misteriosos accidentes acaecidos en la Bahía de Tokio, en especial en un proyecto de construcción. Hay un sospechoso, un ejecutivo que además de sobrevivir en todos los accidentes, se ve favorecido con ellos, encumbrándose hacia el cargo de gran importancia que ambiciona. Y nuestro médium favorito tratará de descubrir quién es el responsable de las muertes acaecidas en tan extrañas circunstancias con la providencial auxilio de Seishiro.



<u>Recomendación</u>: leer antes el manga, si querer entender algo.

El guión de **Tokio Babylon 2** lo escribió *Hiroaki Jinno* y lo hizo, según mi humilde punto de vista, con más acierto. A pesar de contar con menos minutos de duración, la cinta muestra una historia bastante elaborada y más acorde con el espíritu del manga. Por lo pronto la primera escena corresponde a la ilustración de los cerezos en flor que aparece en el número 3 de la serie publicada en España. Sin embargo, a pesar de esta sugerente introducción, la historia toma otro rumbo: esta vez Subaru debe de enfrentarse a un peligroso psicópata que actúa en el metro de Tokio y aunque presencia una de las muertes no consigue llegar a tiempo de salvar a la muchacha.



Ayudado esta vez por Meimi, una habitual colaboradora de la policía que tiene el extraño poder de la postcognición, logra descubrir que el psicópata está dotado también de poderes paranormales. Además para él la muerte sólo es un juego y Meimi es la siguiente víctima, ¿llegará a tiempo nuestro amigo para salvarla?

<u>Recomendación</u>: ver antes esta OVA, si querer entender la anterior.

Sin ánimo de resultar repetitiva, una última recomendación: ¡Verlas! Seguid mis consejos y no os arrepentiréis. ¡Palabra de Otaky!

Además hubo una tercera adaptación, esta vez en imagen real que se llamó **Tokio Babylon 1999**, guionizada y dirigida por la misma persona, *Yuuji Iida*. En la película la acción sufría un salto en el futuro, situándonos cinco años desde la conclusión del manga y presentando un nuevo enigma para nuestro médium más querido, ya algo crecidito. Esta vez debería resolver también una misteriosa muerte, la acaecida a un conocido *onmyoji* (médium), Yuukichi Kaneyama, y su relación con doce adolescentes dotadas de poderes sobrenaturales. *Toshihido Tonesaku* y *Wataru Shihodo* son los actores que se encargan de dar voz y cuerpo a Subaru y Seishiro.



Los que creáis que esto se ha acabado, os vais a llevar una sorpresa. A pesar de que el manga concluyó en 1994, sus inolvidables personajes se resistieron a morir y las *Clamp* los resucitaron tanto en su segundo manga más famoso, **X/1999**, como en su versión animada, actuando, eso sí, en un segundo plano.







The End

Como avanzamos el mes pasado Planeta-de Agostini Cómics ha decidido dejar de publicar el manga cuando iba a empezar su cuarto volumen por su escasa demanda. Primero fue *X 1999* y su edición limitada de tres números y ahora *Tokio Babylon*. ¿Estarán condenadas las **Clamp** a pasar sin pena ni gloria por nuestro país? Espero que no cunda el ejemplo y Norma finalice por completo la colección de *Seiden (RG Veda)*. Mientras tanto los de Planeta mantienen su compromiso de seguir con sus mini-volúmenes de *Magic Knight Rayearth* y yo, por mi parte, voy a tratar de aliviar el pesar de los pocos, pero no por ello menos inteligentes, seguidores de *Tokio Babylon*. Amigos, aquí está lo que todos estabais esperando, el final de *TOKIO BABYLON*.

Retomando la historia por donde fue abandonada en la edición española, Subaru empieza a preguntarse sobre la verdadera identidad de Sei. ¿Será él uno de los asesinos de los Sakurazuka-mori? Su abuela le llama, interrumpiendo sus divagaciones. Ha leído su fortuna y le recomienda alejarse de los cerezos en flor. Mientras no se quite los guantes se encontrará a salvo. Pero Subaru no tiene tiempo ni para preocuparse. Le han encargado investigar un grupo religioso, el Instituto MS, formado en su mayor parte por estudiantes. Allí conoce a Hoshimoto, una joven que por su carácter débil es el objeto de las continuas burlas de sus compañeras de clase. Ellos dos son los únicos que no se dejan impresionar por las palabras de la directora del Instituto, Kumiko, que presume de poseer, por la gracia divina, el poder de entender y solucionar los problemas de los demás. Según ella cada persona es importante en sí misma, única y original como un dios. Ambos desconfían de ella, sobre todo Subaru, que le recrimina sus estúpidas pretensiones de comprender lo que no ha vivido. Nadie puede ponerse en lugar de otro, porque sólo uno mismo sabe lo que es sufrir. En ese momento aparece Seishiro, que se muestra de acuerdo con las palabras del sorprendido muchacho. No obstante al quitarse las gafas, unos ojos de un brillo acerado dejan inconsciente a Subaru. Después vuelve su gélida mirada a la asustada Kumiko, descubriendo que en verdad el poder late en su interior. Ya no tiene más remedio que matarla —le dice—, ya que si no con el tiempo su secta se convertiría en una amenaza para algunas personas. Kumiko, incapaz de superar el ataque de las flores de cerezo, expira. Cuando Subaru despierta, no recuerda lo que ha pasado ¿Estaba viva Kumiko cuando habló con él?

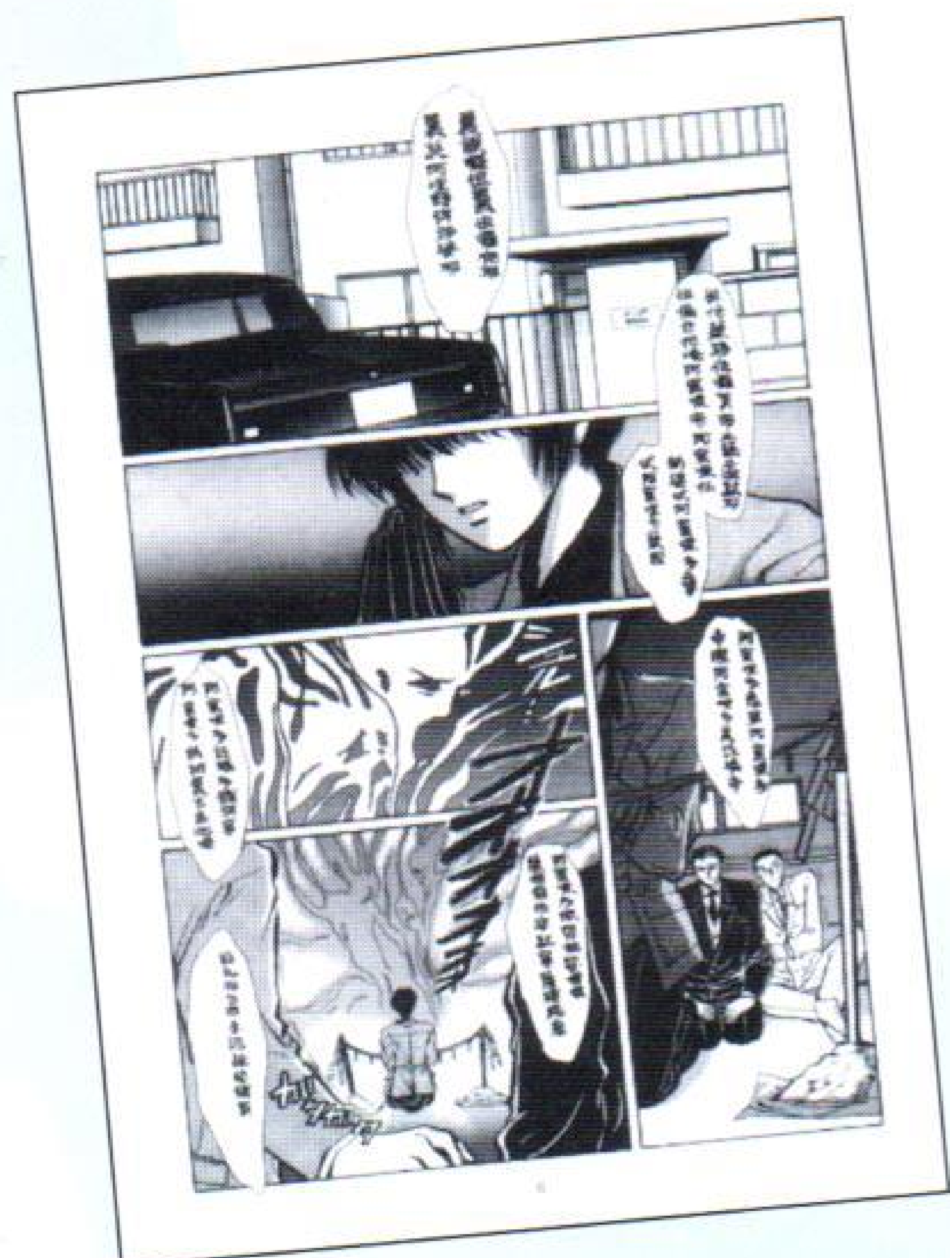
Días más tarde, paseando por un parque conoce a un anciano que se halla sumido en una gran tristeza. Siente que es una pesada carga para su hija y su familia, ya que están pasando graves penurias económicas. Así que decide que el suicidio es el único regalo que le queda por hacer a su hija, la persona a la que más quiere en el mundo, sin que el joven pueda impedírselo.

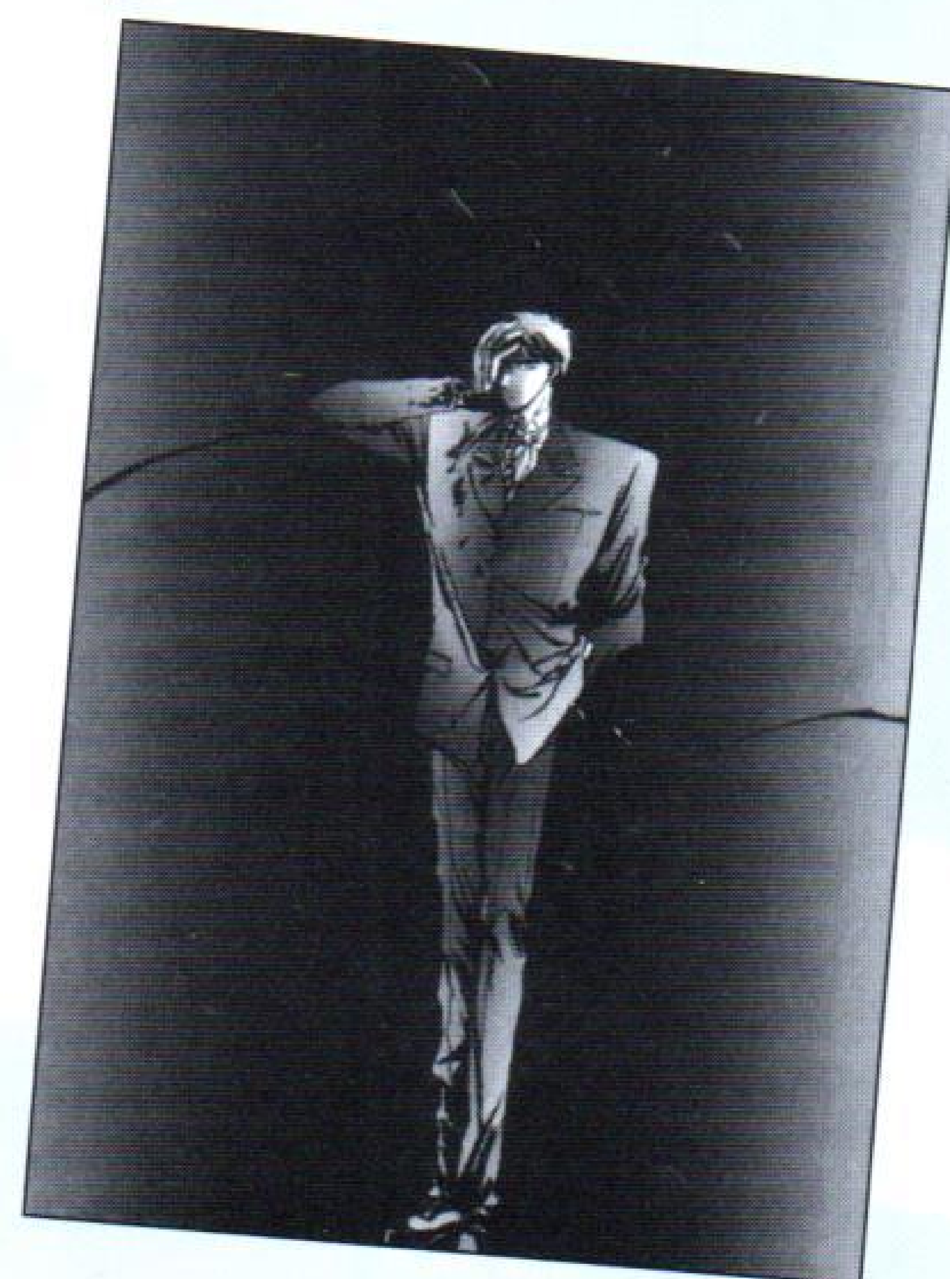
Después, en un karaoke, ayuda al fantasma de una mujer que tuvo una vida desgraciada a recuperar su propia autoestima, y por consiguiente la paz.

Con tanto trabajo, Subaru se constipa y Hokuto lo lleva al hospital (¡qué exagerada!). Allí encuentran a Yuuyu, un niño que tiene un defecto de riñón y cuya única esperanza es esperar un trasplante que nunca llega. Su madre, en un ataque de desesperación, pierde el control y ataca a Subaru para matarle y así obtener el riñón que todos le niegan, pero Seishiro lo protege, recibiendo un profundo corte en el ojo derecho. A las puertas del quirófano, Subaru, con los guantes manchados con las sangre de su amigo, se da cuenta de que lo ama y rompe a llorar.

La operación de Seishiro ha sido todo un éxito, pero Subaru se siente muy culpable por lo







sucedido y le pide perdón a Seishiro. Éste parece haber cambiado y toda su inicial afabilidad ha dejado paso a una actitud fría y distante. A pesar de que los periodistas pululan por todo el hospital, atraídos por el suceso, el nombre de Seishiro no sale a relucir. ¿Por qué?, se pregunta Hokuto, que tiene desde hace un tiempo serias sospechas sobre la misteriosa personalidad del veterinario. En el tejado, Seishiro mira a los periodistas con desprecio y dice: "Voy ganando la apuesta, Subaru".

El joven médium va a visitar a Sei al hospital con la intención de confesarle sus sentimientos. Sin embargo el sueño que tuvo la noche pasada todavía le ronda por la cabeza. En el sueño estaba rodeado de cerezos en flor y un muchacho le explicaba la razón del color rosado de los pétalos de las flores: "Debajo de cada cerezo hay un hombre muerto y el árbol absorbe su sangre". Al contárselo a su hermana, ésta se inquieta y le recomienda que no confíe en Seishiro, dejándole confundido. Sin embargo las sospechas de su hermana se convierten en realidad cuando Subaru entra en la habitación de Seishiro y éste lo recibe con unas extrañas palabras: "Ya es hora de cumplir nuestra apuesta, Subaru".

Éste se halla plantado delante de un cerezo en flor, como en sus sueños, que después de todo no eran tales sueños sino una parte de su memoria que Seishiro había sellado y sólo revivía en el subconsciente de Subaru. Aquella mañana Seishiro le muestra su primer encuentro. Subaru, que en aquel entonces era un niño de 9 años, fue testigo del asesinato de una niña y el asesino era Seishiro. Éste, el único miembro del grupo de los Sakurazukamorii, estaba obligado a acabar con cualquiera que le viera matar, pero conmovido por los buenos sentimientos de Subaru le propuso una apuesta: viviría un año con él, y si llegaba a amarle, distinguiendo a Subaru de una "cosa", entonces le dejaría seguir viviendo a su lado. Después le besó las manos inscribiendo en ellas el pentagrama invertido, el signo de su clan. La abuela de Subaru, cuando encontró a su nieto con aquellas señales, le obligó a llevar siempre unos guantes protegidos con su propio poder para evitar que su enemigo lo localizara. Pero Seishiro, que podía ver a través de las cosas, lo encontró.

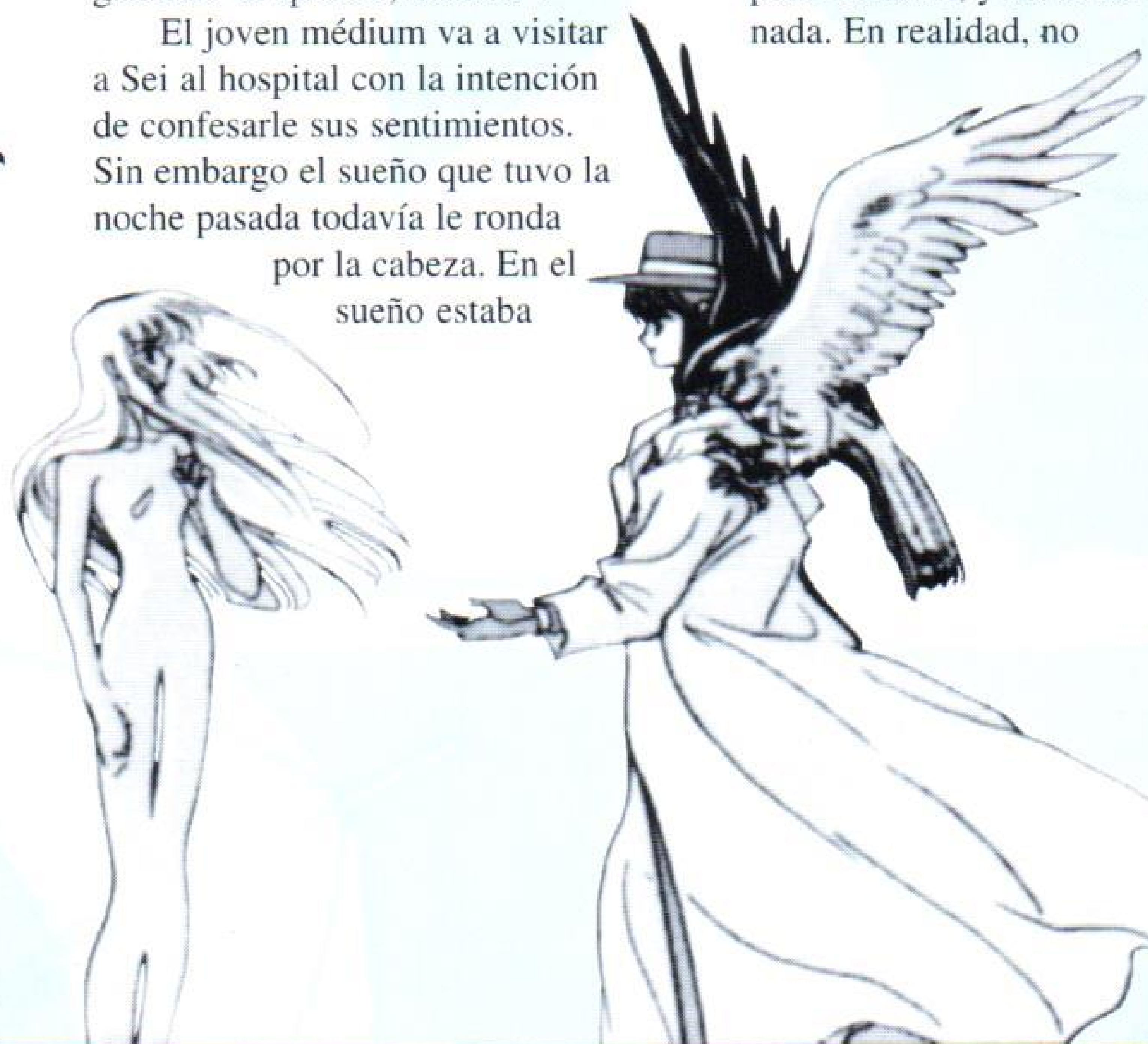
Y ahora había llegado la hora de comprobar quién había ganado la apuesta. Para hacerlo, le rompe el brazo al pobre Subaru, y no siente nada. En realidad, no había sentido nada por ningún ser humano desde que tuvo que matar a su madre para alcanzar su puesto. Y como había ganado la apuesta, iba a matarle. No obstante, la abuela de Subaru lo impide, llevándose a su nieto sumido en un estado catatónico. Hokuto, al ver el estado en que ha quedado su hermano, se da cuenta de su error. Permitió que Seishiro se acercara a su hermano para que Subaru se sintiera como un chico normal y conociera el amor, pero siempre dudó de la sinceridad de Sei. Ahora debía enmendar sus errores. Se vistió con el traje ceremonial, se despidió de su hermano y partió en busca de su destino. Meses más tarde, Subaru salió de su sueño. La llamada de Hokuto le había despertado. Ella había muerto. Ahora le tocaba a él enfrentarse a su asesino, y cuando llegase el día estaría preparado.

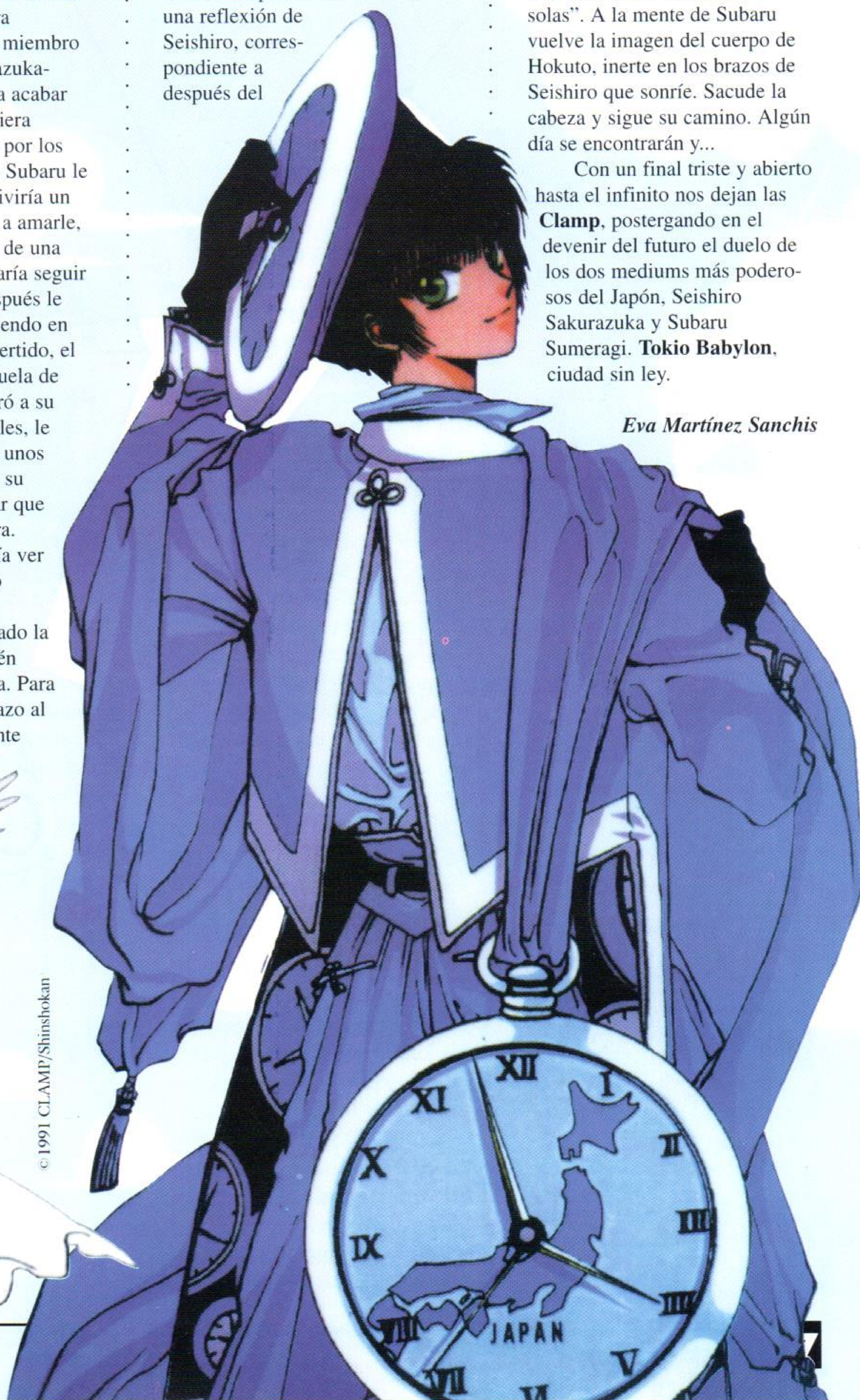
Después aparecen dos anexos. El primero consiste en una reflexión de Seishiro, correspondiente a después del incidente del MS Institute, en la que nos desvela uno de sus más importantes secretos. En la saga Dial Q, ya comentó que todos los que tenían poderes debían tener cuidado al usarlos ya que una parte de sus propios hechizos se volvían contra ellos. Sin embargo, Seishiro evitaba esta reacción desviándola hacia los animales de su veterinaria, que sufrían sus efectos en su lugar. Además, la fecha y el lugar de nacimiento de un médium proporcionaban una gran información sobre él, por lo que cuando Subaru y él fueron a leerse el futuro dio unos datos falsos, mientras que Subaru sólo mintió en la fecha.

En el segundo anexo, Subaru evita que una mujer mate a su bebé, gracias a la providencial contribución de una joven fantasma, otra víctima de su propia madre a la que ha perdonado. Sus palabras le hacen reflexionar: "Quizás las personas que hacen estas cosas se sienten solas". A la mente de Subaru vuelve la imagen del cuerpo de Hokuto, inerte en los brazos de Seishiro que sonríe. Sacude la cabeza y sigue su camino. Algún día se encontrarán y...

Con un final triste y abierto hasta el infinito nos dejan las **Clamp**, postergando en el devenir del futuro el duelo de los dos mediums más poderosos del Japón, Seishiro Sakurazuka y Subaru Sumeragi. **Tokio Babylon**, ciudad sin ley.

Eva Martínez Sanchis





GOKUH 100 AÑOS

UN ENDING "DIFERENTE"








Situado cronológicamente tras la muerte de Baby (sayonara, Baby) a manos de un terriblemente enfadado Son Gokuh en estado de transformación de Super Mimosín 4 (estooo, quiero decir Super Saiyajin 4, eso es) en el episodio nº ***40***, se emitió en Japón éste que ha sido el primer especial de TV de *Dragon Ball GT*. Con el título ***Gokuh Gaiden!*** *Yuuki no Tadashi wa Shushinchu* se nos cuenta una historia alternativa de un Son Gokuh alternativo en un futuro alternativo (buf). Un gaiden (historia exterior) que tiene lugar cien años después de la derrota de Baby. En esta nueva aventura, Pan ha sufrido el paso del tiempo y parece que es la única que todavía vive del grupo de personajes. Eso sí, tiene ciento y pico años y con ella vive Son Gokuh. No preguntéis: es un niño pequeño que se llama Gokuh y que es exáctamente igual que Gokuh. Llama a Pan "baachan", que puede traducirse por abuelita o tiíta. ¿Es su nieto? ¿Es su sobrino? ¿Tocó en un paquete de Doritos? (a las tres, a las cuatro, ¿yo qué sé?). El caso es que este Gokuh es un niño corriente tirando a pacífico por no decir cobarde gallina capitán de las sardinas. Para desesperación de su abuela (pongamos que es su nieto, va), acostumbrada a arreglar las cosas a tortazo limpio como le enseñó su abuelo, los matones del colegio compañeros del pequeño Gokuh le dan mas que a una estera, le roban los lápices molones y los portaminas con figuritas y le pegan empujones por las escaleras. Gokuh no demuestra ninguna capacidad excepcional y se deja pisotear por cualquier mamarracho, lo que causa tal disgusto a su abuela Pan que le da un telele y se desmaya. Una vez en el hospital y recuperándose del patatús, Pan le dice a un afligido y moqueante Gokuh que dentro de sí está el poder necesario para realizar todo aquello que se proponga, y acto seguido le vuelve a dar el síncope y pierde el conocimiento. Gokuh se encuentra muy triste sin su abuelita y viviendo solo. La tristeza, las lágrimas y los mocos le llevan a recordar el día en el que él le pegaba a la consola mientras su abuela intentaba inútilmente explicarle a su nieto las ventajas de juntar siete bolas de dragón, o algo así. De algo llegó a enterarse mientras jugaba y decide salir en busca del preciado tesoro que con su poder será capaz de curar a su abuela Pan, y que se encuentra en la antiquísima casa donde su tío (abuelo, viejo... hay muchas posibilidades), el Son Gokuh original, vivía con el abuelo Son Gohan. Cargado con un mochilón enorme, Gokuh se encuentra en la salida de la ciudad volviendo a encontrarse con los matones de su colegio. Esta vez no se deja asustar y al final no le molestan: en su gesto ahora duro y decidido hay algo que al final hace que los chicos se echen atrás. Su energía de saiyajin comienza a aflorar.



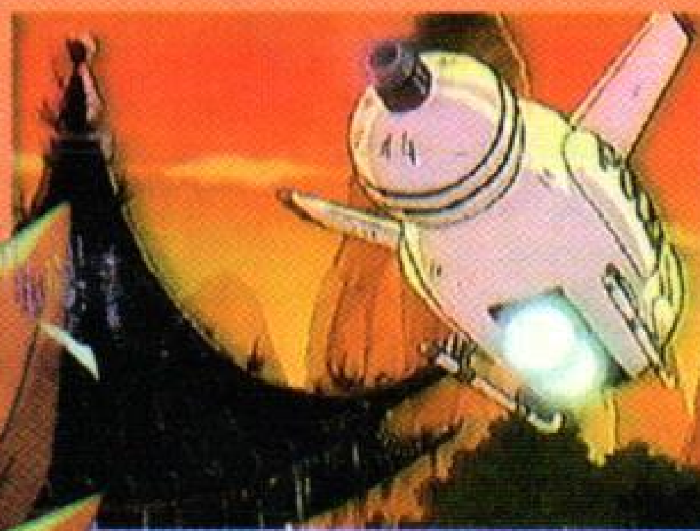

Comienza el duro viaje de Son Gokuh. Después de que un camionero mal bicho se apropie de todas sus pertenencias aprovechando que Gokuh había subido en el camión, Gokuh se encuentra con Pakku, uno de los chicos de la pandilla de niños gamberros. A pesar de sus rudos modales, respeta a Son Gokuh y a





TV SPECIAL

GAIDEN: DESPUÉS





partir de este momento le acompañará. Pakku se desenvuelve mejor en el agreste mundo exterior que el inexperto Gokuh. Sin embargo, cuando una horda de lobos hambrientos y sanguinarios les ataca mientras están acampados, sólo los reflejos de Son Gokuh (que llega a convertirse en Super Saiyajin, quedando atrapado en la copa de un pino) y la providencial aparición de una valiente chica salvan el día. La moza ahuyenta los lobos e invita a los dos amigos a pasar la noche en su casa. Los dos pican como tontos y aceptan, para descubir una vez allí que la amiguita era en realidad una vampira demoníaca que lo que quiere es hacer un pucherito con ellos. Una vez más los poderes ocultos de Gokuh salvan la situación y los dos consiguen salir a todo gas de la casa de marras. Para internarse en un bosque lleno de bichos y «mostros», todo sea dicho. Los amigos llegan a un puente de madera (bastante viejo y deshecho). Pakku pasa el puente no sin cierta dificultad, pero cuando Son Gokuh intenta pasar se marea, mira hacia abajo y el puente comienza a balancearse. Al final se rompe y Pakku acaba por caer al vacío sin que Gokuh pueda hacer nada. Continua su viaje sin su amigo envuelto en medio de una gran tristeza, aunque nuevos peligros y aventuras le acechan. Un osezno se refugia tras Gokuh porque está siendo perseguido por un cazador furtivo bastante feo, en forma de reptil humanoide. Gokuh huye atemorizado al verle pero a mitad de camino se arrepiente de haber abandonado al animal y de ser tan cobarde y vuelve para enfrentarse con el malo. Primero le arrea un bastonazo en la cabeza con una rama. Cuando la rana cazadora furtiva le ataca, le intenta comer pero la transformación involuntaria de Gokuh en Super Saiyajin envía al furtivo a tomar viento fresco en uno de los mejores gags de todo el especial TV. Cuando la madre del osezno aparece, el pequeño explica lo sucedido a su madre (bueno, creo porque no domino el Úrsido variante oriental), lo cual le gana dos nuevos compañeros de viaje. La batalla definitiva tendrá lugar cuando Gokuh está a punto de llegar a casa de su abuelo Gokuh para recuperar la bola de dragón. Pero los secuaces de la vampiresa de antes, capitaneados por un enorme Jabalí humanoide con pinta de pocos amigos y más bruto que los del Pressing Catch, se interponen entre él y su preciado tesoro. Tras poner a salvo a sus amigos osos, Gokuh se transforma (involuntariamente, claro) en Super Saiyajin y comienza a repartir mamporros a mansalva para finalmente no acordarse de nada cuando vuelve a la normalidad. La frustración viene cuando la bola de cuatro estrellas no concede deseos de ningún tipo ni salen dragones ni nada. Sin embargo, aparece el fantasma o espíritu de Gokuh (o algo así), que aconseja a su nieto, sobrino o algo (ni siquiera está seguro del parentesco el muy subnormal) que pruebe a juntar las seis que faltan, a ver si así… no te jiba el listorro. Y para colmo, aparecen la abuela Pan y Pakku ilesos y más sanos que una pera en un vehículo de la Capsule Corporation, y todo acaba en que se van a buscar las bolas.

En cuanto a los aspectos técnicos del especial TV, siempre debemos considerar que la calidad será el equivalente a un episodio de TV de los mejores. La animación es correcta con algún que otro momento especialmente brillante (la ya citada escena de Gokuh convirtiéndose en Super Saiyajin en la boca del cazador furtivo no tiene desperdicio). La historia tiene cierto interés ya que nos plantea una historia alternativa de un Son Gokuh de origen desconocido: tiene la ventaja de poder plantear situaciones nuevas que el Son Gokuh original sin duda hubiera resuelto de otro modo. Además, el componente nostálgico de este TV Special es bastante elevado: es imposible que no te caiga simpático un pequeño Son Gokuh que comienza a ver mundo y a calibrar hasta dónde llega su poder. No alcanza ni la calidad ni la magnitud del que es sin duda el mejor TV Special de *Dragon Ball*, el que contaba la masacre del planeta Vegeta por parte de Freezer y la muerte de Verdack, padre de Gokuh, pero tiene méritos propios para considerarlo un interesante punto de inflexión en el universo dragonbolero. El futuro es, cómo no, más cañero (mmh...) todavía... y si no, mirad, mirad, echad un vistazo a las próximas páginas y veréis a qué me refiero.

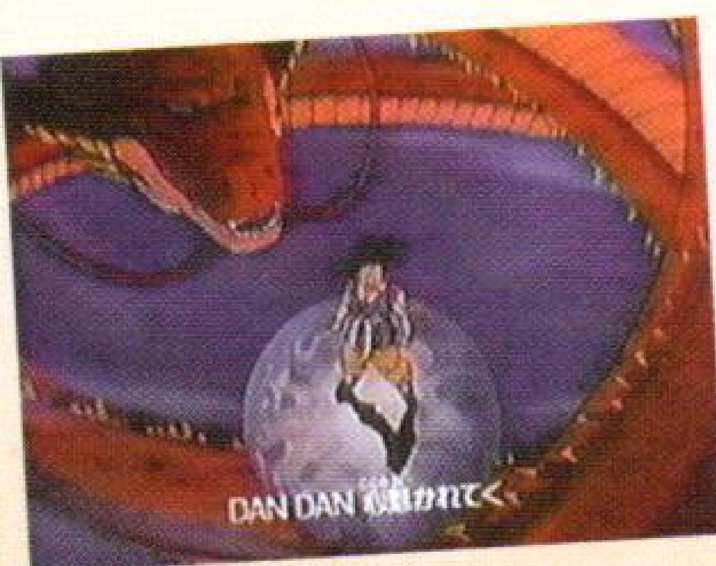

















Nueva Etapa

Dragon Bal



Tras el *Gokuh Gaiden*, la nueva etapa de *Dragon Ball GT* sigue cronológicamente poco después de la derrota de Baby por parte de Son Gokuh Super Saiyajin 4. La historia comienza en una alegre reunión familiar en casa de Bulma, donde todos degustan los «apetitosos» platos de Chichi. De repente llaman al timbre y un derrotado Trunks aparece ante los ojos de todos, cayendo vencido al suelo. Acto seguido todos salen al jardín y observan el agujero que se ha abierto en el cielo: un boquete negro que gira sobre sí mismo y que es visible desde cualquier punto de la tierra (¿alguien les ha dejado a los guionistas de Toei una copia de *Crisis on Infinite Earths* de **Wolfman** y **Perez**, por un casual?). La explicación no es otra que ésta: el doctor Myun, muerto cuando Baby salió de su cuerpo sin la delicadeza necesaria para no partirle en dos, ha tenido el placer de conocer a un personaje conocido por todos nosotros: el doctor Gero. El encuentro de estos celebres muertos en el infierno no puede presagiar nada bueno, lo cual es rigurosamente cierto. De su alianza surge un plan para abrir un portal en el infierno que permitirá a los muertos que atraviesen dicho portal resucitar una vez llegados a la Tierra. Y ese círculo negro es dicho portal. O sea: imaginaos la Tierra atacada otra vez por todos los villanos que han ido muriendo tras los cientos de luchas con Son Gokuh y compañía. Goten y Trunks acaban con los secuaces de Babidi además de con el cyborg nº 19. Pan libra a su abuelo Mister Satan de ser masacrado por todos los generales de la Red Ribbon. Y así un largo etcétera... ahora son malosos que no presentan batalla, aunque en el pasado fuesen realmente difíciles de vencer. Sin embargo este no era el propósito de Myun y Gero: lo











¿Y ahora qué?... ¿Céluzer? ¿O Freelula? (¡sigh!)

















que querían era atrapar a Son Gokuh, cosa que consiguen. Este penetra por el portal llegando al infierno: una vez allí Myun y Gero se trasladan a la Tierra junto con el cyborg nº17 consiguiendo dejar atrapado a Gokuh en el infierno y dispuesto a enfrentarse a dos de sus más terribles enemigos de todos los tiempos: Freezer y Célula. Pero esto no es lo mejor de todo: en el episodio siguiente, estos dos malos bichos se fusionan para intentar derrotar a nuestro héroe. Son Gokuh contra ¿Frílula? ¿Celuzer? ¿petar el cacas?

La animación de este primer episodio de la nueva etapa de *Dragon Ball* es bastante buena, con momentos de bastante nivel para tratarse de una serie de televisión, y aunque es completamente previsible, he de admitir que a pesar de todo mantiene cierto interés: la verdad es que tengo ganas de ver el aborto que puede salir de la fusión de los dos fistros más diodenales de la historia dragonbólica (y los más coloridos —JJ).

Luis Alís Ferrer





















Lo más triste de todo es que, realmente, *Ghost in the Shell* ha pasado sin pena ni gloria. De acuerdo en que la reacción de los aficionados no ha podido ser más positiva, a juzgar cuanto menos por el correo electrónico que he podido seguir. Pero parece que se acabaron los tiempos en que cuanto menos se intentaba darle un énfasis promocional especial a ciertos productos, como se hizo con *Porco Rosso*. Aun tratándose de una producción internacional, un segundo *Akira*, y un éxito en sus propios términos de distribución en EE.UU. y Gran Bretaña. No sólo un éxito de público, sino de crítica en los medios no especializados, lo que apunta a una oportunidad al borde de perderse: la aceptación del Anime entre la ortodoxia, al enfrentarse a un producto de indudable calidad, que no se revuelve en los tópicos autorreferenciales del medio, y que en su decisión de particularidad cultural se vuelve más universalmente interesante que nunca. Dios mío, hablo tan bien que me cubriría de besos (lo que hay que oír —JJ).

GHOST IN THE SHELL

La historia que se narra en el film ya es bien conocida: la Sección 9 es una fuerza parapolicial del gobierno que se encarga de los trabajos sucios en la lucha contra los delitos informáticos subversivos. Lo que empieza como la eliminación de un embajador extranjero a punto de lograr legalmente una fuga de cerebros se convierte en un afán por capturar al Marionetista, un "hacker" informático super-escurridizo.

En principio, a partir de este núcleo, se diría que estamos ante un producto ciberpunk japonés típico. Sin embargo, es todo lo contrario. GitS es, como las demás ejecuciones de Mamoru Oshii, su director, una atmósfera emocional: un paisaje de melancolía y cierta angustia.

Lo más divertido del asunto es que, al tratarse de una producción internacional, lo lógico hubiera sido Akira #2, es decir, juventud, velocidad, explosiones y un punto de erotismo que no espante a los potenciales espectadores occidentales. Sin embargo, el director, expresamente, ha hecho un producto genuinamente oriental, tanto en sus virtudes como en sus defectos.

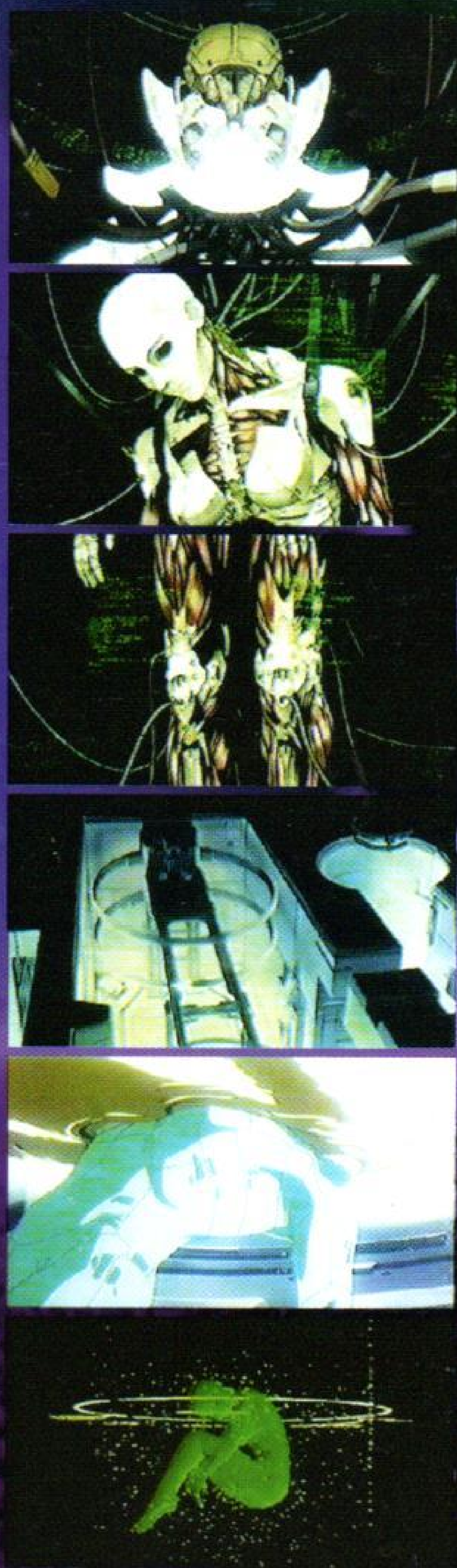
Es curiosa la elección de Mamoru Oshii para la dirección de este film, sobre todo dados los precedentes a la hora de adaptar a Masamune Shirow a la pantalla, grande o pequeña. Sus enfoques narrativos no pueden ser más opuestos (me han pasado rumores de sentimientos de traición por parte de Shirow, al no conseguir controlar el estilo de la traslación de *GitS* al Anime, pero sólo son eso, rumores). De Oshii hemos visto los *Patlabor*, con el que *GitS* guarda grandes coincidencias de estilo. Aunque en España no ha sido distribuida, *El Huevo del Angel* es una auténtica declaración de

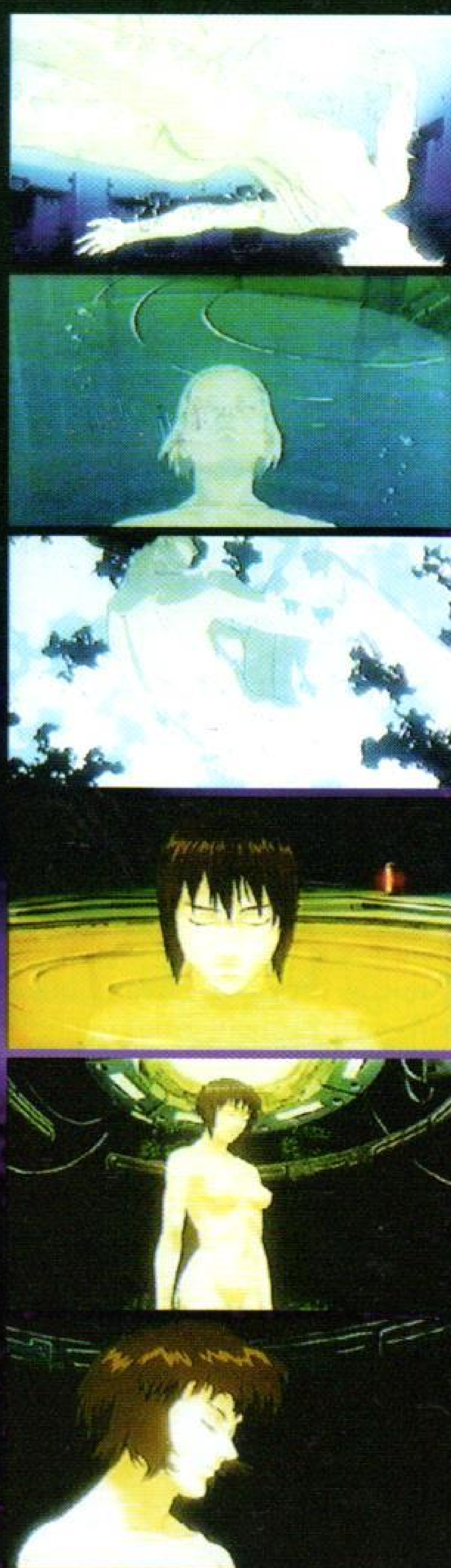
intenciones. En *GitS* todo es pausado, desapasionado, casi frÍo. Las tres o cuatro secuencias de combate son espectaculares y, sin embargo, muy poco enfáticas: el desarme por la Mayor Kusanagi del hacker telefónico cuyo cerebro ha sido pirateado carece de toda sensación de peligro para los protagonistas. Lo que ocurre es rutinario para ellos, y para nosotros es, entre la música mínima, casi respiratoria, y el tempo y las decisiones de cámara, un ejercicio contemplativo.

La clave del film es la desazón del personaje central, Motoko Kusanagi, una cyborg cuya humanidad se reduce a lo que queda de su cerebro encerrado en el cascarón de titanio y materiales compuestos que es su ser. En este mundo en el que los cuerpos mecánicos se producen en serie, lo humano queda definido por el alma, o el espíritu que habita el cascarón material. ¿Qué distingue a un ser humano de otro, cuando lo físico es fruto de una cadena de montaje? Como dice la propia protagonista, ella procesa la información en un modo particular y único, a su manera, y ese es el factor diferencial. Pero es un factor un tanto liviano en exceso.

La información reina en este universo, tanto en la versión original de Shirow como en la interpretación de Oshii: vemos en el cómic o en el film el caso de personas cuyo cerebro ha sido "pirateado". La información define la realidad y, a lo largo del film, esa definición progresa desde la anécdota malévola y mundana (en términos de Anime y Ciencia-Ficción), como es la implantación de recuerdos falsos en un trabajador de recogida de basuras, hasta la tesis final: si la originalidad humana está definida en términos de procesado de información, ya sea "natural", de los sentidos y recuerdos, o elaborada por la tecnología, ¿es la carnalidad un factor decisivo? ¿Qué es más importante? ¿La estructura de la consciencia, su funcionalidad, su estructura informática? ¿O lo es el sustrato en que se asienta, el soporte físico, el hardware biológico? Si consiguiéramos reproducir todas las funciones del cerebro en un programa informático, ¿sería este programa un ser humano?

Esta es una cuestión filosófica que, en términos estrictos,



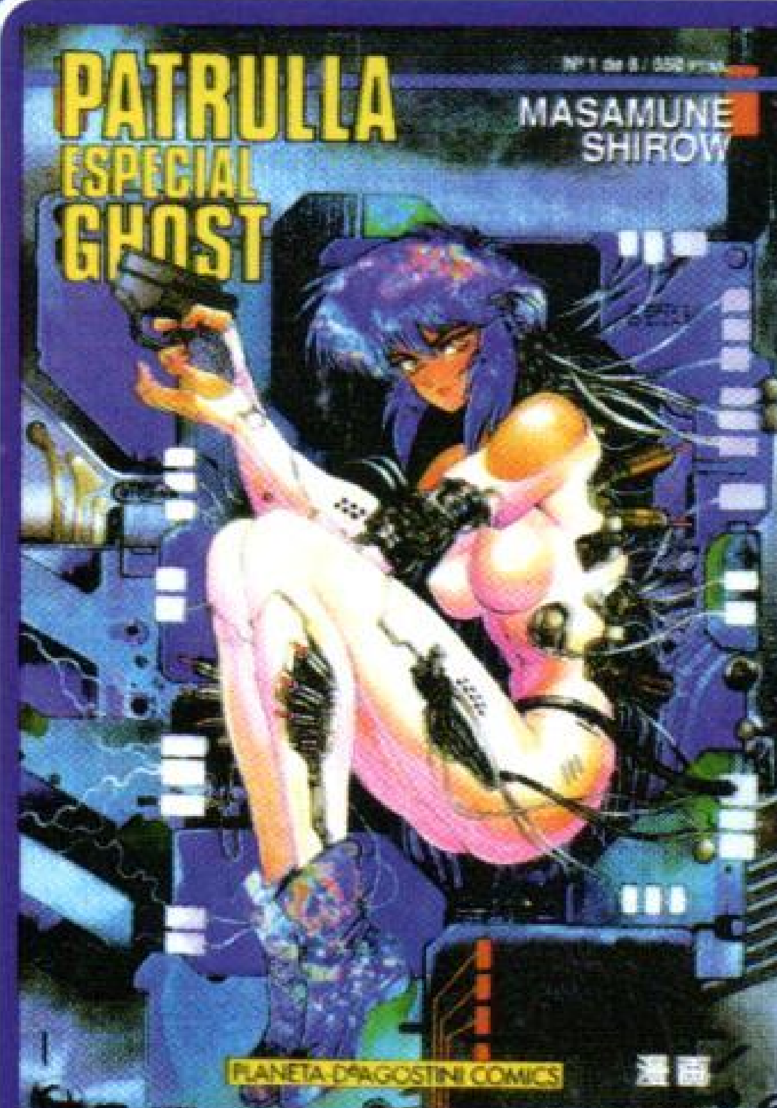


se reduce a un problema de definiciones. Aunque no es la duda que se plantea en el film, ya ha sido tratada ampliamente por los científicos y pensadores. Mencionaría el Test de Turing, basado en la idea de que si un ente es indistinguible de un ser pensante y autoconsciente, lo es a todos los efectos (consiste en mantener una charla mediante terminales de ordenador con personas normales y la entidad en cuestión simultáneamente, y ver si se puede distiguir a ésta de las otras. Si parece humana, es que es humana). Esto entronca con la tesis de que la realidad la define la información, y que no hay manera objetiva de conocer la realidad que ¿existe? tras la "realidad".

Sin embargo, GitS va más allá: mientras que el planteamiento anterior se basa en la apariencia de humanidad, en la semejanza a nosotros y nuestros congéneres, la película avanza un paso más: la trascendencia de Motoko al fusionarse con el Marionetista la convierte en un ser híbrido de humanidad en el sentido tradicional y de un constructo consciente de información que, al provenir del ciberespacio, es inherentemente no humana en ese mismo sentido. El prescindir en el relato de toda referencia a los sentimientos tradicionales: amor, odio, sexualidad, etc., sugiere que estos no son relevantes en la definición de humanidad: todo se subsume en términos de procesado original de información y la creación de conclusiones, nueva información como reacción, creativas e individuales.

Aunque se ha afirmado que *GitS* es el *Blade Runner* del Anime por la idea de base, la definición de lo que nos hace humanos, y la pregunta de si es tan sólida la seguridad de nuestra humanidad individual, ciertamente *GitS* es la más explícita de las dos, no tanto por lo directo de los discursos de sus personajes, sino por el hecho de reducir la capa de caramelo de la violencia y el espectáculo al mínimo requerido para que la narración se sostenga.

Y si me vuelvo a poner así de plomazo me pegáis un coscorrón, ¿olrrai?



Una vez más, el estilo del pobre de **Masamune Shirow** se queda en la cuneta, y es que la única adaptación que le ha sido fiel es, hasta ahora, la OVA *Black Magik Mario M66*.

Pero vayamos al cómic que ha inspirado esta película. Como de costumbre, el núcleo de cada aventura es una operación policial, al igual que en cualquiera de sus demás obras. Todo ello rebozado de una cháchara interminable de descripciones de armas, tecnología, y política interdepartamental. Y mucho ciberpunk, sólo que no a la manera tradicional.

En fin. Mi idea particular del ciberpunk es que, en su base, parte de una trama tradicional de las que exigen algo de inteligencia al lector: novela negra, de espías, etc. La clave está en el reboce: sí, alta tecnología, microchips, hologramas, nanomáquinas, implantes de nervios, implantes de implantes... pero con un detalle fundamental: esa tecnología la utiliza todo cristo, no ningún listillo sabiondo acusica gafotas, y esa tecnología se da por hecha. Es decir, que un escritor ciberpunk no empieza con "y Mike cogió su pistola de rayos Klánder. Los rayos Klánder, el superduperestupendo hallazgo de Fistro Industries, consistía en...". No, un escritor ciberpunk va en plan chulandroide: sí, su personaje utiliza una pistola de rayos Klánder, pero es que eso es tan nooooormaaaal... El resultado es que las tecnologías son mencionadas casualmente, y el lector se queda con la impresión de que no hay nada excepcional en ello, mientras ruega porque el autor se explique un poco más, EL MUY IMBECIL.

Shirow hace todo lo contrario: se mata a explicar las cosas. Al final del cómic, en las esquinas, en ese rinconcito al fondo de la viñeta. En realidad, Shirow es una especie de versión retorcida del "sense of wonder", solo que el *maravillao* es él, y no puede evitar intentar contagiarnos de sus pasiones. En realidad, me temo que Shirow hace ciencia-ficción dura, y espero que a nadie le dé un ataque.

El cómic de Shirow progresa finalmente hacia la historia del Marionetista, pero, al contrario que en otras ocasiones (¡niego terminantemente que Appleseed sea un lío!), el hombre se arma un pitote metafísico/cuántico que aún no sabemos si es un problema de traducción o que los japoneses tienen la cabeza llena de grillos. Desconfío de las historias de trascendencia en las que se intenta explicar científicamente el proceso (plumas de ángel y microchips... difícil combinación). Eso sólo ha salido bien en *Star Trek: The Movie*, y por consistencia con el universo Trekker.

De una forma u otra, Shirow ha seguido la colección con nuevos episodios, y en un videojuego de Playstation se incluyen animaciones fieles a su estilo. De ambas cosas hablaremos en próximos MangaZones.

Muy bien, ya me he tomado las pastillas que me recomendó el psiquiatra y puedo empezar a hablar en cristiano. ¿Qué tiene de bueno y qué de malo *Ghost in the Shell*?

Empecemos por la animación: es magnífica: limpia, nítida y elegante. La línea de dibujo está muy delimitada, sin escorzos. El diseño de los personajes es realista. El coloreado, tal como ya vimos en Patlabor, es contras-



tado y eléctrico. Una delicia a la vista. Los fondos son, sencillamente, increíbles, con un grado de detalle casi hiperrealista. En varias ocasiones uno se sorprende pensando que se tratan de fotografías de Hong Kong, y no de dibujos.



La fluidez de la animación... Sí, es tal como estamos acostumbrados a ver en las últimas películas japonesas. Una vez más, no es Akira/Disney y, por otro lado, hay que recordar una cosa: ésta es una película de Mamoru Oshii, es decir, una calma chicha global, con pequeños destellos de acción. De hecho, Oshii, deliberadamente, mantiene a los actores en una parálisis, muy expresiva (y que particularmente disfruto mucho), pero quietud al fin y al cabo. Esto puede decepcionar a los amantes de la acción, pero es potencialmente más satisfactorio: lo bueno de mantener un ritmo y un tempo lentos es que en ellos cualquier matiz sobresale poderosamente. La caracterización de Motoko Kusanagi, Bateau y demás es casi pétrea, pero cuando descubrimos los gestos de cansancio y tristeza interior de la Mayor, o el compañerismo desdeñoso de Bateau, son pequeñas gemas relucientes en un tapiz de sobriedad.

La película no hace ningún alarde que se salga del tiesto, ni en la infografía ni el gore o el



erotismo. La música, aunque reducida a un tejer de atmósferas, es excepcional, como ya comenté hace dos MangaZones. El doblaje español es más que adecuado a la psicología de los personajes.

¿Todo muy bien? Depende: esta clase de enfoques narrativos



no es del gusto de todos. Hay gente que piensa que *Patlabor* es aburrida, y desde cierto punto de vista esto es perfectamente admisible. *Ghost in the Shell* es como *Patlabor*: digestiva y relajante, y la clase de película que es mejor ver con tranquilidad y a solas. Sin embargo, animo a los desconfiados que hagan el esfuerzo.

En cuanto a la historia, su seguimiento requiere un esfuerzo, por varias razones: por un lado, como buen ciberpunk, muchos factores "técnicos" de la misma precisan tanto de atención como de cierta costumbre ciencia-ficcionera. Aunque por lo general se explica sola muy bien.

El problema real está en los diálogos en los que la Mayor Kusanagi se pone metafísica, y es que son bastante confusos, y en ocasiones contradictorios.





Puede que sea un problema de traducción, sobre todo teniendo en cuenta que, como de costumbre, se trata de una traducción española de una traducción inglesa. En todo caso, y a juzgar por otras traducciones más directas, diríase que los autores japoneses tienden a hacerse un lio al meterse en temas metafísicos entre comillas.



En esta historia hay que estar pendiente de todo: el ruido que oye el interlocutor de Motoko a través de su línea directa, al principio de la película, ya es señal de que tiene la línea intervenida (no estoy revelando nada del otro mundo con esto, pues ese detalle no es crucial para el posterior desarrollo de la historia). Este detalle, unido al desarrollo de la operación policial inicial, forma parte de la trama del Marionetista. El



desarrollo de esta trama recuerda casi al propio de las novelas clásicas de ciencia-ficción en su carácter, digamos, intelectual.

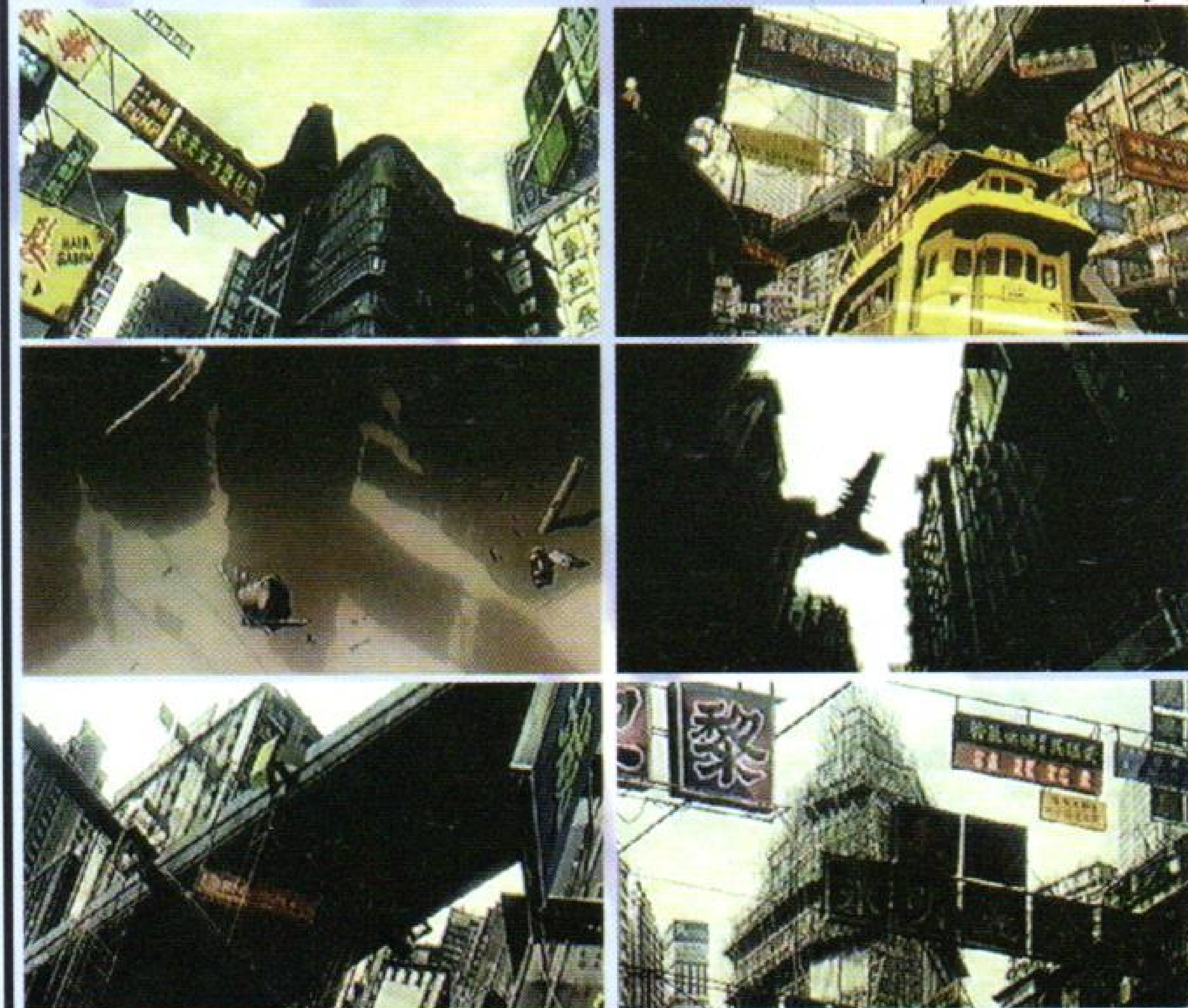
Pero hay que señalar que la historia, aunque perfecta para presentar la tesis de la película, resulta un tanto inverosímil (dentro de su propia consistencia). Por ejemplo: no sabemos exactamente por qué el Marionetista escoge a Motoko Kusanagi para trascender sus limitaciones. De acuerdo en que las dudas y anhelos de Motoko





"La influencia de Blade Runner... está presente. La primera vez que pedí sugerencias sobre los fondos, no importaba lo que hiciera, acababa con imitaciones de Blade Runner, y eso no era bueno. De manera que, al preguntarme qué enfoque utilizar, dirigí mi mirada a Hong Kong. Sólo Hong Kong a secas resultaría aburrido, así que empecé haciendo de Hong Kong una ciudad sumergida. Cuando fui à Hong Kong lo que sentí es que era 'una ciudad de nada excepto el presente'. Nada excepto el presente.Puesto que no hay un pasado formando parte de la obra y la espaciosidad, no hay futuro. Una ciudad donde sólo hay un inminente presente. Eso es lo que es verdaderamente importante".

Mamoru Oshii, entrevista publicada en **Wired Japan**



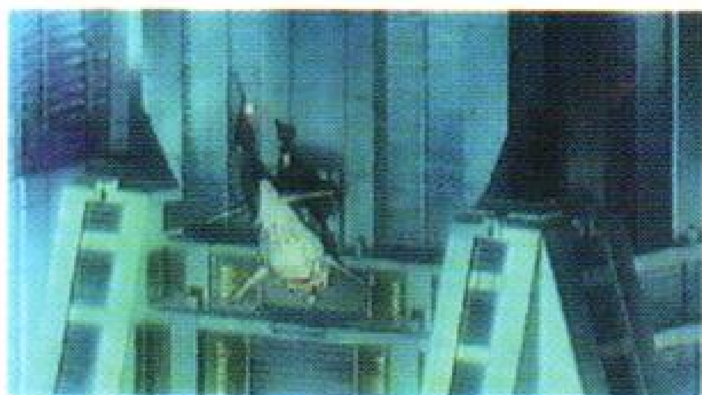
Como en los demás films de Oshii, la arquitectura y el agua son omnipresentes y con un grado de detalle impresionante. El que este film no se haya exhibido en las salas cinematográficas españolas tiene delito.



son los adecuados para que acceda a la fusión, pero podría haber encontrado cualquier otro sujeto en el exterior, que era además donde estaba desde el primer momento (en términos ciberespaciales, cuanto menos). El riesgo corrido no es lógico.

Por concluir, señalar que este film es realmente el mejor embajador de nuestra afición: contiene dosis moderadas de los ingredientes habituales, pero muy inteligentemente utilizados.

Es inteligente, visualmente impactante pero sin avasallar, y deja un buen regusto. De su personal director volveremos a hablar, tanto de lo que se ha visto en España como de lo que no (especialmente, de *El Huevo del Angel*).



Y no nos olvidamos de la controversia creada con el anuncio de Lois. Existen ciertas posibilidades de que podamos, cuanto menos, dar voz a las personas que concibieron el spot que, virtudes y defectos a



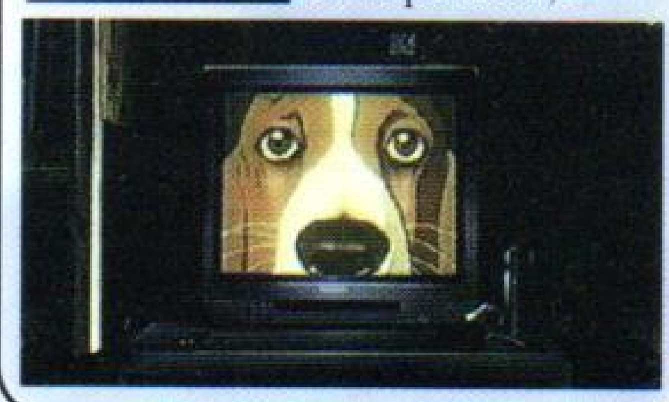
un lado, han vuelto a poner en el candelero al manga y el Anime.

Ahora, sólo queda esperar la llegada de una siguiente producción internacionalmente bendita, un *Akira #3*.

Juan Gómez Martín



¿Qué significa ese perro misterioso en la película? Simple: estrella invitada, el chucho de Mamoru Oshii (un claro acto de nepotismo).





Es paradójico que el famoso anuncio de Lois de la sensación de que GitS sea otro Anime de carga erótica. Este film, a pesar de mostrar en unas cuantas ocasiones el desnudo femenino, lo hace con una frialdad y un deje clínico tales que anulan cualquier significado erótico tradicional.

La carne desnuda es, en GitS, un envoltorio un tanto grotesco, plástico y maquinal. Donde mejor se demuestra es en las escenas del androide habitado por el Marionetista: el temblor vibrátil al ser activadas sus funciones tras el choque, la voz masculina en un cuerpo femenino. O el esfuerzo desesperado de Motoko por abrir la escotilla del tanque. Todo ello es, en parte, una afirmación de que el sexo no forma parte de esta historia.

















Una de las oportunidades que implica el que *GitS* tenga producción y distribución occidentales, y que su director haya mantenido sus constantes orientales a pesar de ello, es el confrontar esas constantes con la actitud occidental ante el arte de la animación. Tanto más cuando se trata del enfoque norteamericano, con la suficiente tradición detrás como para tener unas tesis firmes sobre su aproximación.

"Puesto que un tercio de la inversión en *Ghost in the Shell* proviene del extranjero, el film será estrenado simultáneamente en Japón, Estados Unidos de América y el Reino Unido. Pero tanto ahora como mientras estaba siendo producido, yo no era consciente para nada de tener que hacer algo especial por el hecho de que fuera a estrenarse en el extranjero. Porque a fin de cuentas, en lo que respecta a las películas, yo no creo que superen las barreras culturales. Especialmente en el caso de las mías, pues soy consciente de que uso un montón de palabras, y palabras que poseen varios significados, es terriblemente difícil transmitir todas sus sutilezas. Debido al hecho de que los muros culturales están de seguro presentes, la **Japanimación** es verdaderamente animación **japonesa**.

Cuando uno pregunta si *Ghost in the Shell* traspasa las barreras culturales al ser 'sobre ordenadores' y 'sobre el futuro cercano', eso es una ilusión. Yo promoví conscientemente una imaginería oriental, y eso no era tanto por vender en el extranjero, sino porque quería anunciar 'la fuerza de la imagen asiática en nosotros', como ya había hecho antes en *Patlabor*".

Mamoru Oshii, entrevista publicada en **Wired Japan**



"Otra escena que ha provocado cierto debate es aquella en que dos cargos gubernamentales descienden en un ascensor acristalado dando la espalda a la cámara mientras sostienen una conversación de veinte segundos (en tiempo de película). El único movimiento es el fondo a través del cristal y un ápice de movimiento de la mandíbula de uno de los personajes. La gran pregunta es: ¿por qué? La escena está gritando '¡mírame!'. ¿Qué podría estar intentando decir Mamoru Oshii, el director? Rodeado de escenas de acción pura y dura, podría ser que estuviera compartiendo sus sentimientos con su audiencia. En un despliegue de libertad en dirección cinematográfica, podríamos haber sido testigos de un retroceso artístico deliberado. ¿Cómo sería el tener que presentar una acción dramática, pero no ser capaz de hacerlo mediante el movimiento? La animación es en gran medida la habilidad de expresar la libertad sin limitaciones. Dada una hoja de papel en blanco, ¿cómo expresaríamos el movimiento? Dependería de dos factores.

Un factor es cómo interpretas tu alrededor. ¿Has salido al extranjero alguna vez, descubierto cosas nuevas y te has apropiado sólo de lo que podías? La aceptación de la diversidad inspirará, y su carencia limitará. Esto es reflejado en el discurso de Motoko durante una escena de persecución: 'si todos actuáramosdel mismo modo seríamos predecibles, y siempre hay más de una manera de ver una situación. Lo que vale para el grupo también vale para el individuo. Es muy sencillo. La especialización excesiva aumenta la debilidad. Es una muerte lenta.' Ciertamente, los abrumadores códigos sociales de comportamiento y conducta pública han sido los temas explorados por los creadores japoneses más influyentes".

John R. Dilworth es un creador cinematográfico independiente de Nueva York. © 1996 Animation World Network.



Teniendo en cuenta que *GitS* había sido presentada como el Anime ciberpunk por excelencia (después de *Akira*), nos temíamos algún que otro alarde de infografía fuera de lugar, pero, al igual que con otros productos de calidad recientes, como *Macross Plus*, el resultado ha sido ejemplar en la integración de imágenes generadas por ordenador y la animación tradicional.

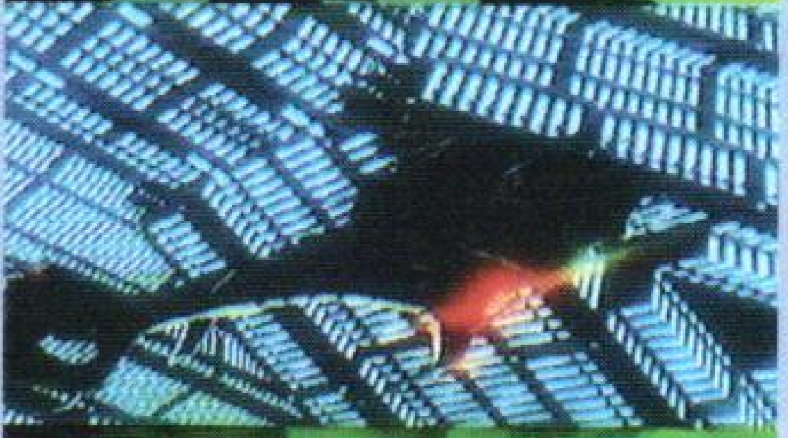
Mamoru Oshii piensa que la asistencia infográfica a la animación tradicional "todavía no está ahí". El caso es que el uso de sistemas como **CAPS (Pixar/Disney)** o **Animo** es más propio de esfuerzos puntuales, como *Space Jam*. En producciones más típicas, o es más rentable trabajar manualmente o los programas sólo son aprovechados en algunas funciones limitadas, preferentemente en multiplanos.

Oshii ha jugado a fondo con la textura de la "baja tecnología": líneas de rastreo de televisor, fósforo verde, distorsiones y ruido en la imagen. Los ciberespacios de la red de tráfico son de lo más funcionales y escuetos, nada del apabulle de un *Johny Mnemonic*. Es más, muchas de las imágenes presuntamente infográficas han sido logradas tradicionalmente, logrando un look que, incluso en las películas de imagen real, se echa de menos.

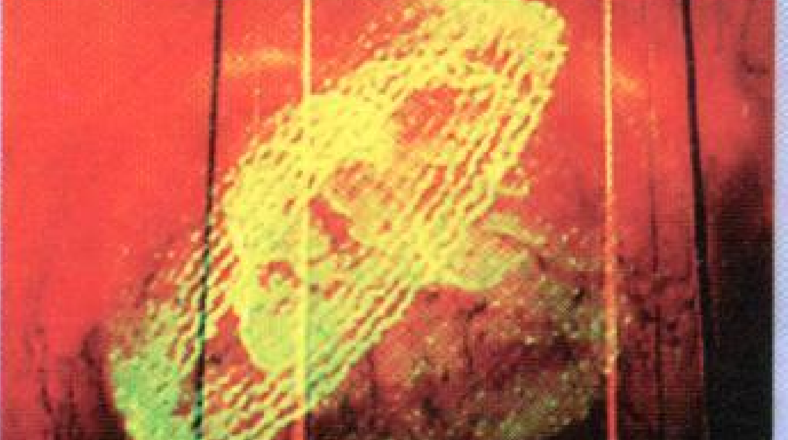
















ANIMELOMANIAS



Título: 3X3 Eyes Seima Densetsu
Ref.: Star Child KIKA 247
Duración: 45:32

1. Main Theme
2. Himalaya nite
3. Owarinaki Tabiji
4. Hidamari no Naka ni
5. Sakai·Yakumo to Pai
6. Kakusei I
7. Ma no Koku
8. Still in the Shadow
9. Ai no Theme
10. Kyouki naru Hitogata
11. Lady Kyoushū
12. Zankokuna Shinjitsu—Ai no Theme
13. Kakusei II
14. Tabidachi
15. Stay

Este es el primer CD que recopila la banda sonora de la OVA *Seima Densetsu*, que recientemente acaba de ser editada en nuestro país. Se trata de los temas vocales y una selección de los temas de música de fondo más principales. Continúa teniendo el mismo estilo que la música de la primera OVA, pero en cierta manera muestra una evolución con respecto a la antigua. Los temas ambientales aderezan el oscuro mundo de sombras en el que se hallan sumergidos Pai y Yakumo, y tienen una magnífica instrumentación que puede apreciarse independientemente del anime, algo que no ocurría con la música de la primera OVA. Ésto se nota especialmente en el soberbio tema central y en todas sus variaciones, sin duda las mejores pistas del CD. Además los tres temas vocales son bastante buenos, sobre todo los dos interpretados por la **Takada Band**, cuyo ritmo alegre destaca sobre el resto de pistas del CD. Pese a ser una buena banda sonora se debe recapacitar antes de comprarla, dado que es música orquestal que sigue el estilo de la BSO de *El Pequeño Buda*, por ejemplo.

Título: 3X3 Eyes Seima Densetsu II
Ref.: Star Child KIKA 305
Duración: 50:58



Este disco es el segundo y final, que recopila todas las canciones de background restantes de la OVA organizándolas por episodios, con lo que se completa la BSO. La mayor diferencia entre este segundo CD y el anterior son las ligeras influencias de caracter hindú apreciables en algunas pistas. Sin embargo, los temas se repiten excesivamente, abusando demasiado de los sintetizadores hasta llegar a hacerse incluso algo monótonos. De todos modos hay algunas excepciones, como la primera pista, el nuevo tema de presentación de la OVA, profundo y tétrico, y la tercera, una nueva variación del tema central, más lenta y dramática, utilizando en ocasiones solos de piano. La última pista (el único tema vocal) correspondiente a la canción original incluida en el videojuego de *3x3 Eyes* para Sega Saturn, es bastante mediocre y no sólo rompe totalmente con las pautas del compacto sino que sencillamente el cantante debería dedicarse a otra profesión. Globalmente está bastante bien, pero si hubiera que elegir entre ambos, el primero sería sin duda la decisión más apropiada.

Seima Densetsu
Kagi no Shou

1. Seigi he no Michi —Main Title
2. Pai no Theme ·Harukana Tabiji
3. Juki
4. Tentei no Gekai no Miyako
5. Kigenoh
6. Kanashiki Sadame
7. Rouboubou
8. Konron no Shitou
9. "Kagi no Shou" —End Title
10. Intermission -Jikai Yokoku-

Seima Densetsu
Kikan no Shou

11. Honto no Watashi?
12. Pai no Theme -Jikansen wo Sakanobotte
13. Seika
14. Pai to Yakumo·Ai
15. Seima no Kikan [majitsu] wa itsumo Kakoku ni
16. Pai to Yakumo·Hisou
17. Yasashisa, arigató -concerto for love-
18. Tabi no Owari ni "Kikan no Shou" End Title
19. Yume yo, soshite hikata he...



Título: X (Ekkusu)
Ref.: Victor Ent. Vicl-788
Duración: 52:35

1. Intoxicating Blossoms
2. Maybe it Wept
3. On Returning
4. Domino Fallout
5. Glass Planet
6. Domino Fallout II
7. Ephemeral Love
8. Zuzun! Zuzun!
9. Domino Fallout III
10. Tokyo Transfigured
11. It Had to Be So
12. Hinoto the Wizard
13. If Only I Were Closer
14. We Were Three
15. Domino Fallout IV
16. Love and Hate
17. Domino Fallout V
18. Fuma Clashes Whit Kamui
19. Death of Ten no Ryo
20. Something Strange
21. Tiragedy: Movement 1
22. Tiragedy: Movement 2
23. Tiragedy: Movement 3
24. Forever
25. Forever Karaoke

Esta banda sonora de la versión animada de la prestigiosa obra de **Clamp** resulta, dicho en pocas palabras, sencillamente desconcertante. Su autor, **Yasuaki Shimizu**, tiene una calidad muy inconstante. Mientras que algunos temas ambientales son auténticas maravillas, impregnadas de un goticismo que me recuerda a The Angel's Egg, otras pistas se componen de sucesiones de ruidos terriblemente pesados, ya que parecen todos iguales. Muchos de los mejores temas instrumentales tienen una melodía central a piano con fondo de sintetizadores muy bien utilizados, mientras que los peores sencillamente abusan de ellos. Personalmente creo que el problema estriba en que se trata de una banda sonora que ha de escuchar-se únicamente cuando se ve la película, o en su defecto para rememorarla, ya que sin ella parece que se queda incompleta. Aparte de eso, el único tema vocal, Forever, es bastante bueno, y se hace muy agradable de oir, con o sin película. El resto del CD, extremadamente extraño, es una de esas compras reservadas a fans de la película.

DARKMIND

Minako Obata

Érase una vez una loca muchacha japonesa, que acostumbraba a divertirse cantando en Jam Sessions de Jazz con sus amigos. Un día se fue a los Estados Unidos de América, donde descubrió los cánticos espirituales, el Soul, las raíces de la música negra...
Minako Obata decidió convertirse al cristianismo, y grabó su primer disco: We Have a Dream.
Obata ha sido equiparada en su calidad a las dos divas de la música pop negra actual: Güitni Juston y Maraiaiaiah Carey. No competirá en ventas, pero en su capacidad artística no tiene nada por qué envidiarlas. Su voz alcanza los rangos más graves, y su acento japonés aún colorea su inglés de una manera curiosamente satisfactoria. En realidad, lo mejor de su disco es la sensación que transmite. Mientras que la Houston y la Carey parecen trabadas en una competición de técnica, con esos gorgoritos de precisión milimétrica nada más empezar sus temas, Obata da la impresión, a lo largo de las pistas, de sencillamente estar pasándoselo en grande mientras graba las canciones. Es refrescante.
El estilo del CD varía entre el pop negro convencional, siempre con las bases tradicionales asomando la cabeza aquí y allá, el Gospel, e incluso una versión del Concierto de Aranjuez en clave de Jazz. Requiere varias escuchas, pues resulta casi difícil volver a la sencillez y la falta de pretensiones absurdas de esta música frente al exceso de elaboración actual. En todo caso, es una producción muy agradable y que acompaña en cualquier ocasión.

Para los que se atrevan a probarlo, el CD se distribuye en España (en tiendas de música y grandes almacenes) con la referencia siguiente.

GYC RECORDS CD-739
WE HAVE A DREAM - Minako Obata
Duración: 53:42



1. In the beginning -Keep on going
2. Need me now
3. Take me
4. Sunshine in your eyes
5. I can't hold you any more
6. M# what!?
7. Mooki's song
8. The power of love
9. Spain (I can recall)
10. Just to know you love me
11. Without you

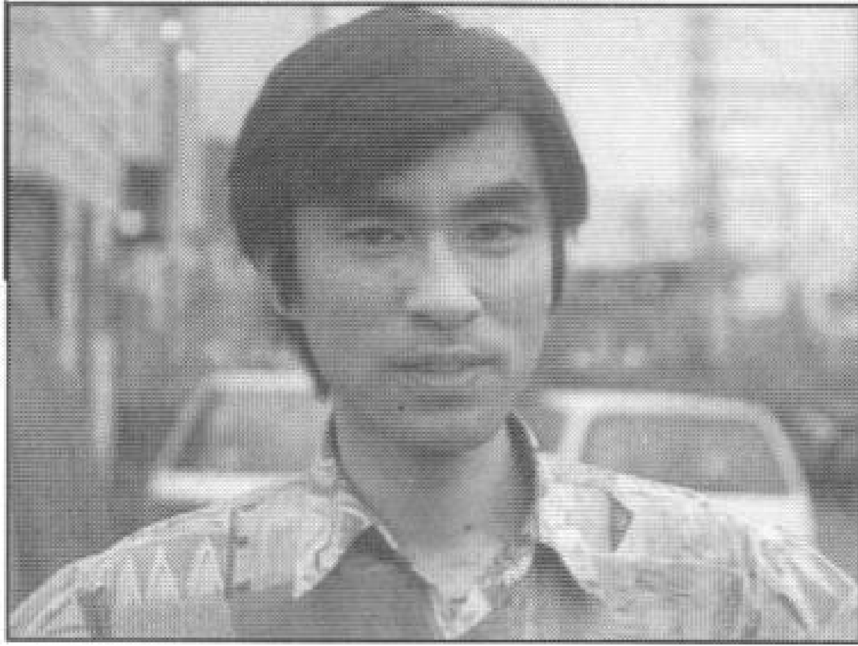


Juan Gómez Martín

ENTREVISTA



Para este mes teníamos varias entrevistas que ofreceros: con George Lucas explicando el guión completo y el reparto definitivo de las *Guerras Clone*; con el Juez Garzón revelando la identidad del jefe de los GAL; con Noritaka Funamizu (Poo), director de Capcom, mostrando las características definitivas del *Street Fighter IV*; con Bill Gates confesando cómo acceder a su número de tarjeta VISA a través de Internet... Sin embargo, nos ha parecido mucho más interesante y apropiado ofreceros esta corta pero jugosa entrevista con Shoji Kawamori, creador insignia del mundo del anime japonés por excelencia y máximo responsable detras de la serie *Tenkuh no Escaflowne*, una de las más populares de los últimos años en Japón. En *Escaflowne* la protagonista es Hitomi, una estudiante japonesa con poderes de adivinación extrasensoriales que se ve transportada a un mágico mundo extraterrestre llamado Gaea, inmerso en una especie de fantasía feudal repleta de guerreros con espadas y gigantescos robots. Una vez allí sus poderes de adivinación (algo inédito en aquellos lares) la ponen en una posición de privilegio y la ayudan a salvar la vida y sobrevivir. La serie se compone de muchos factores, entre los que no falta el romance y las escenas de acción de robots, y cosechó muchísimo éxito el año pasado cuando se emitió en Japón.



—¿De dónde vino la inspiración para crear la historia de *Escaflowne*?

Fue hace seis años más o menos. Estaba haciendo una excursión por las montañas del Nepal y pensé en hacer una historia acerca del destino, que ocurriese en un lugar parecido a aquel. Así que en un principio *Escaflowne* nació como una aventura que tomaba lugar en un planeta con montañas de decenas de miles de metros de altura donde podría haber misterios y cosas maravillosas al otro lado de esas montañas que no podrían cruzarse fácilmente.

—Los animes en los que usted ha desarrollado los guiones destacaban por la riqueza de temáticas, siempre muy variadas. ¿Qué elementos son los preponderantes en *Escaflowne* y en qué manera pueden compararse a otras historias realizadas por usted?

En *Macross* los temas principales eran la música, el triángulo amoroso entre los protagonistas principales y la guerra. A la hora de decidir la historia final para *Escaflowne*, tuve claro que el tema de que los videntes podían de hecho profetizar el destino iba a incluirse finalmente, pero no tenía decidido si los otros elementos serían algún tipo de combates o asuntos amorosos. Finalmente, se incluyó todo. Probablemente sea mi forma de ser, pero decidí que una historia sólo de acción o sólo de amor merecía dejarse para una película de Hollywood. Pensé que valía la pena aceptar el desafío de incorporar elementos que podían terminar siendo completamente incompatibles en la historia pero la enriquecieran a ojos del espectador.



—En *Escaflowne*, la protagonista principal es una joven japonesa con poderes de adivinación. ¿Cree estas cosas? ¿De qué forma ha afectado su creencia al desarrollo del guión de la serie?

No creo en los adivinos en general. La adivinación es tan sólo interpretación, después de todo. Por ejemplo, en el primer episodio, cuando la carta del as de serpientes se pone boca arriba, Hitomi lee: «ten valor» (pa que vuelvas —JJ). Pero mirando hacia atrás podía estar refiriéndose a Van o al Escaflowne (o al examen de Análisis III que hice en el 91 —JJ). Tenía diferentes significados en relación a la interpretación que se hiciese. Debía ser la interpretación correcta, o las nociones preconcebidas le harían predecir lo incorrecto. O quizá eso también está incluido. Al final, creo que los pensamientos del adivinador se reflejan en las realidades del adivinado. Un placebo todavía puede curar una enfermedad. Creo que ese tipo de creencia puede de hecho cambiar la realidad.

MangaZone

Estas declaraciones han sido desvergonzadamente plagiadas de la entrevista que a su vez Animerica plagió del libro de Escaflowne (ellos pidieron permiso, nosotros no).



Hablando Japonés

El sexo del japonés

Una de las polémicas que más a menudo surgen al hablar de Japón es el tantas veces mencionado tema acerca de considerar a Japón como un país sexista. Muchos historiadores afirman que la situación de la mujer en Japón es uno de los sectores que más diferencian al país de los demás, cuando el sexismo en Japón, aunque existe, no es mucho peor que el de América, por ejemplo. Además también deberíamos plantearnos qué significado tiene el comparar culturas con historias tan diferentes, para luego decidir cuál es la más sexista, por lo que resultaría ridículo detenernos en las diferencias superficiales para luego extraer conclusiones.



Hi Atari Ryoko!! © Mitsuru Adachi·Shogakukan

Esta breve introducción sólo nos ha de servir para presentar el tema que trataremos en el presente artículo o para disculparnos si se considerase ofensivo o sexista, ya que este mes veremos cómo el lenguaje masculino difiere del femenino en algunos aspectos tanto léxicos como gramáticales, y que, como siempre, se ven reflejados en la vida del día a día en Japón, o lo que es lo mismo, en el manga.

Vamos a ver cómo la tendencia general se observa principalmente en el ámbito fonético, ya que las mujeres tenderán a utilizar un lenguaje mucho más refinado, que se transmitirá en el intento de crear una fonética más dulce y musical. Por supuesto ésto va intrínsecamente ligado a una gramática y estructura determinada. Muy al contrario, mostraremos cómo los personajes masculinos optan por un lenguaje más abrupto y escueto, con un sonido mucho más agresivo en muchos casos, que se muestra a través de estructuras inacabadas, a saber, ausencia del verbo o partículas, entre otras cosas.

⇦ Uno de los rasgos más típicos del lenguaje femenino para conseguir ese tono de dulzura que tanto caracteriza a las quiceañeras es acabar las frases en YO enfático, así como acabar las frases en NE, que equivaldría al ¿no? español, una muletilla que aunque puede ser utilizada por los chicos es mucho más corriente en las mujeres. Esta característica se ve claramente en esta escena en la que Kasumi, de uma manera tierna se dirige a su novio (en una foto) con tono acaramelado:

Yurushite ne
Me perdonarás, ¿eh?
Are wa jiko na no yo
Aquello sólo fue un accidente.



Bishojo Senshi Sailor Moon © Naoko Takeuchi·Kodansha

Otro recurso que se puede apreciar en el manga es el recurso gráfico. En este ejemplo vemos la emoción de Usagi a través del corazoncito que es tan corriente en el shoojo manga como muestra de afecto y pasión. Además, el hecho de reforzar los golpes de la estructura silábica también es algo común en el lenguaje de las niñas. Además aquí tenemos un ejemplo a menudo utilizado por los personajes femeninos: la forma continua DE LOS VERBOS -TEIRU que se contrae en -TERU (los hombres suelen acabar el verbo en -TE):

Futsuu no onna no ko toshite kurashiteru, nante fu-shi gi
Estoy viviendo como lo haría una chica corriente, ¡qué ex-tra-ño!



⇦ Pero no todo es blanco o negro, a veces se dan mezclas de ambos géneros. Aquí vemos cómo la madre de Tsubasa, en un ambiente de confianza, le habla a su hijo con un lenguaje que parece abrupto pero que se suaviza por ese YO del final. También vemos cómo refuerza la palabra AMARI, utilizando una N ante la M. Típico del lenguaje materno:

Tsubasa, anmari tooku e iccha dame yo!
¡Tsubasa, no te alejes mucho!

Captain Tsubasa © Yoichi Takahashi·Shueisha

Continuando con la misma serie nos encntramos con el auténtico lenguaje masculino, típico del ambiente escolar, es decir: frases donde toda la estructura se basa en un sólo adjetivo sin sujeto ni verbo, o en verbos con el uso del imperativo más directo y que podría considerarse ofensivo en muchos registros. Aquí al menos el adjetivo se mantiene en su forma original, aunque a veces nos encontramos con un adjetivo, como en imperativo, en una forma tan colo-quial como propiamente masculina. Por ejemplo en vez de ABUNAI, se usaría ABUNEE!

abunai, yokero!!
¡Cuidado, esquívalo!





Captain Tsubasa © Yoichi Takahashi·Shueisha



⇦ Las mujeres utilizan a menudo ANTA para referirse a la segunda persona, en vez de ANATA, pero eso también es propio de los hombres. Lo que sí es exclusivo del lenguaje masculino es la forma coloquial y abrupta de OMAE, como vemos en este otro ejemplo de *Capitan Tsubasa*:

Omae ga Oozora Tsubasa!!
¡¡Tú (eres) Ozora Tsubasa!!

Dr. Slump
© Akira Toriyama·Shueisha



Y para acabar con este tema, mencionar cómo mientras los chicos utilizan el pronombre personal de primera persona ORE, las chicas utilizan uno mucho más fino, concretamente una variante del WATASHI. Nos referimos a ATASHI, como nos muestra *Arale* en este ejemplo:

Atashi mo hoshii!!
¡Yo también quiero!

Pero no siempre se puede generalizar cuando hablamos del lenguaje en uso. Ahora veremos el caso opuesto. Como ejemplo tenemos a *Shin*, que como sabréis los que lo conozcáis se caracteriza por ser ese esudiante ideal y refinado, tanto en su aplicación en los estudios como en su corrección en la forma de hablar y en los modales (que no en sus pensamientos)... En esta ocasión vemos como hablando con la señora de la pensión, a la que quiere impresionar, lo hace con una perfecta gramática, dejando muy clara la función de cada elemento de la frase, así como adoptando un estilo casi poético en la elección de sus palabras. Quizá sea éste un caso extremo para demostrar que en realidad el lenguaje y el sexo no se pueden etiquetar tan fácilmente.

Boku wa bijin to iu kotoba no imi wo...
Yo, con respecto a las mujeres hermosas, el significado de las palabras...
... Chigusa-san ni atte hajimete rikai dekita you-na ki ga shimasu
... la primera vez que me encontré con la Sra. Chigusa la entendí, (ahora) tengo un presentimiento similar



Hi Atari Ryoko!!
© Mitsuru Adachi·Shogakukan

Aunque la primera parte del diálogo parece incompleto, es una práctica muy habitual el dejar una frase en suspensión, creando así un tono más sugerente. Se sobreentiende el verbo del que la frase es objeto directo (escuchar, oir, entender...). No obstante, todos los elementos restantes están presentes: la partícula WA que denota sujeto, la partícula WO, el uso del TO IU como muestra de lenguaje elegante y correcto, y la forma MASU del verbo en vez del usual infinitivo o forma de TE.

En la misma serie del maestro **Adachi** vemos como el sincero, escueto y perfectamente correcto Makoto va todavía más allá que Shin, haciendo uso de un lenguaje mucho más educado. Utiliza el prefijo honorífico O para nombrar las mandarinas, así como el verbo también honorífico ITADAKERU, que significa recibir comida, ahora utilizando además su forma potencial. Otro elemento más de este registro es el añadir el verbo ser a través de la partícula NO, aparte de acabar la frase con GA, indicando que podría continuarse la frase con una segunda parte. Véase lo retorcido de la estructura dentro del ambiente familar en el que se desarrolla la escena:

O-mikan wo itadakeru to kiite kitano des-ga...
He oído que uno puede obtener mandarinas...



Hi Atari Ryoko!!
© Mitsuru Adachi·Shogakukan

Otra posibilidad la tenemos en el enternecedor registro de estas dos monjitas mayores que contemplan a las dos huérfanas. Aquí se nos muestra el tono maternal y tierno propio de los personajes femeninos, ya más maduros, que caracterizan sus diálogos por la suspensión que podría casi traducirse como suspiros. Y no nos olvidemos de ese NE prolongado tan corriente en las mujeres, un tono de ensoñación muy típico de ese tipo de personaje femenino:

Otenba-na Kyandi to otonashii Annii...
La traviesa Candy y la obediente Annie...

Naka ga ii des nee, ano futari...
Qué estupenda relación ¿no te parece?, esas dos...



Candy Candy
© Kyoko Mizuki/Yumiko Igarashi·Kodansha

Otro ejemplo de lenguaje femenino, aparte de ese NE, lo tenemos en el EE o HEE a principio de frase, expresando asombro. Los hombres dirían algo más parecido a OI! Además, aquí tenemos un ejemplo de la partícula WA que después de un adjetivo la niega, como podemos ver en este momento de *Dr. Slump*.

Ee, Chugakusei ni wa mienai wa nee
Vaya, pues no parece tener el aspecto de una estudiante de enseñanza media, ¿no?



Dr. Slump
© Akira Toriyama·Shueisha

Y ya para acabar recordar que al igual que en muchas culturas, pero en la japonesa todavía más marcadamente, los chicos hacen más uso de los "tacos", casi siempre con connotaciones ofensivas. Las mujeres no suelen pasar de BAKA (tonto).

Ku, kuso, koi!!
¡Mi, mierda de intención!



Dodge Danpei
© Tetsuhiro Koshita·Shogakukan

Notad el matiz diferenciador en este último ejemplo, donde Kasumi utiliza BAKA en un tono bastante diferente. Observad el uso del NA enfatizador parecido al NE y muy típico en las mujeres al final de los adjetivos o verbos en forma desiderativa (Ikitai...).

Dan-dan baka ga mi ni tsuite kuru.
Buf, cada vez me vuelvo más tonta
korya netta hoo ga ii na
Será mejor que me vaya a dormir



Hi Atari Ryoko!!
© Mitsuru Adachi·Shogakukan

Y así acabamos. Aunque no se haya logrado un estudio comparativo al 100 por 100 en el estilo de "mientras las mujeres dicen NAN DES KA los hombres dicen NANI", espero que al menos se haya podido demostrar que la sociedad japonesa aún deja entrever pinceladas sexistas en su lenguaje.

Jordi Tordera Juan



La Mujer Japonesa
a través del tiempo


©Marcelo Bertinetti

UN PRÓLOGO.

La fascinación por lo oriental ha despertado la curiosidad de muchos occidentales a lo largo de la historia. Ya en la Edad Media, el veneciano Marco Polo, viajero incansable, nos descubría una China llena de exotismo y misterio, antiguas costumbres y tradiciones, sugerentes filosofías y religiones... Después de este primer viaje, empezó a avivarse la imaginación de los grandes navegantes y descubridores del S.XV, empezando por Colón que, en su intento por encontrar un ruta más cómoda y rápida para comerciar con Oriente, descubrió América.

Oriente ha tardado muchos siglos en abrirse al resto del mundo conocido. La radical diferencia cultural, la filosofía de aislamiento imperante, el temor al imperialismo blanco... han sido algunos de los motivos aducidos. Aunque han existido, desde la Edad Media, relaciones comerciales entre Oriente y Occidente, el intercambio cultural se vio obstaculizado por factores de índole político-religioso y, por supuesto, geográfico. Asociar dos culturas tan diferentes exigía una gran tolerancia y amplitud de miras por parte de los sujetos involucrados, exigía universalizar los particularismos sin olvidar las singularidades, exigía aunar curiosidad y respeto... Se puede decir que no ha sido hasta llegar al siglo XX cuando, gracias a la revolución técnica e industrial, a la mejora de los transportes, a la revolución de las comunicaciones, a la instauración de la democracia en la mayoría de los países desarrollados, a la universalización de las relaciones internacionales entre países..., se ha producido la tan ansiada apertura de Oriente hacia el exterior.

Ha sido grato descubrir que las divergencias no eran insalvables, y que el poso cultural susceptible de ser intercambiado podía enriquecer ambas tradiciones culturales. Es duro reconocer que conceptos tan asumidos en Occidente como igualdad, libertad, democracia, sufragio..., conceptos políticos que revolucionaron Europa en la época ilustrada, han tenido que ser exportados a Oriente como algo novedoso desde principios de este siglo, y que ello ha roto con costumbres y tradiciones ancestrales. No obstante, hoy, a un paso de entrar en el siglo XXI, creo poder afirmar que lo mejor de ambas culturas ha empezado a integrarse, construyéndose un lazo de afinidad común. Aún hace falta superar barreras de intolerancia en Occidente, y la supresión de variadas costumbres contrarias a las Cartas Internacionales de Derechos, en Oriente; sin embargo parece que el tiempo apoya este proceso de sinergia entre naciones.

Japón ha sido quizá la nación más influenciada a nivel político y cultural. Conviven en este país tradiciones ancestrales con las modas occidentales más vibrantes y vanguardistas. Quizá sea el caso más extraordinario de analizar dado que fue la nación más aislacionista de todas las de su órbita. Sin embargo, su occidentalización se ve justificada por la ocupación americana sufrida tras la Guerra del Pacífico. El País del Sol Naciente se vio entonces obligado a aceptar una Constitución democrática, reflejo de las continentales, y sufrió un cambio radical en su idiosincrasia. Quizá uno de los colectivos más afectados por este cambio fueron las mujeres japonesas, carentes durante largo tiempo de derechos civiles y sometidas legalmente al varón.

Eva Martínez y Rosa María Carmona han decidido dedicar sus esfuerzos a desentrañar los cambios que la figura de la mujer japonesa ha sufrido en los últimos cien años. Piensan que puede ser interesante ser testigo de cómo ha empezado la mujer oriental a emanciparse y luchar por sus derechos, tal y como las occidentales lo hicieron y siguen haciendo en la actualidad.

Hiromi Midorikawa es una joven japonesa de 31 años. Aún permanece soltera, a pesar de que sus padres no cesan de insistir en que se case con un joven colega que la pidió en matrimonio hace un año, y aún la espera. Hiromi es una mujer autosuficiente y culta. Estudió Magisterio en la Universidad de Kyoto y ahora se dedica a dar clases de Historia Contemporánea en el Instituto Femenino Eisen, en Okitsu. Hemos descubierto que, en la actualidad, está escribiendo un libro acerca de la evolución de la mujer japonesa en los últimos ciento cincuenta años y hemos acudido a entrevistarla. No obstante, ella no se declara partidaria de las entrevistas por opinar que facilitan la publicación de errores y malas interpretaciones, de ahí que haya preferido escribir un artículo respondiendo a nuestras inquietudes. *¿Existe una gran diferencia entre las generaciones de mujeres japonesas de los últimos cien años?*

Mi madre me decía siempre que *la mujer, cuando es joven, debe obedecer a su padre; cuando es adulta, a su marido; y, cuando es vieja, a su hijo*. Quizá ésto pueda resultar machista para cualquier mujer occidental de los '90, pero mi madre, mujer perteneciente a una generación anterior, confiaba ciegamente en los principios de Confucio y en la larga tradición que sus antepasadas le habían confiado. De hecho hace poco tuve la ocasión de descubrir entre sus libros uno dedicado a ser tomo de indispensable consulta para toda mujer japonesa a punto de ingresar en el venerable estado del matrimonio. Creo recordar una frase en concreto. *La mujer japonesa deber ser virtuosa, exquisita, amable, resignada, paciente, delicada, sutil, etérea... Salvo las aristócratas, la mujer de pueblo no deberá disfrutar al*


©Eli Reed


© Gerd Ludwig



© Gerd Ludwig

casarse del respiro del descanso, tampoco gozará de la intimidad del hogar propio. El marido japonés conducirá a su mujer a la casa de sus padres, allí será donde ella residirá bajo la vigilancia y la dirección de su suegra, a la que atenderá y obedecerá sin protestar. Al esposo lo adorará como a un dios, esforzándose por adivinar sus necesidades y sus menores caprichos. Será la primera en levantarse y la última en recogerse...

Incluso después de la Restauración Meiji de 1868 y la subsecuente fundación del estado moderno japonés, la perspectiva confucionista del status inferior de la mujer continuó siendo la tónica en nuestra sociedad. La mujer japonesa, después de casarse, entraba en el *ie* o Casa del Marido, abandonando su propia identidad. Sólo gracias a la ocupación americana se abolió el *ie* como concepto jurídico y se introdujo el sufragio femenino, algo absolutamente extraordinario en una sociedad tan jerarquizada como la nuestra. Este fue el detonante indispensable para que mis antepasadas empezaran a luchar públicamente por su emancipación.

A pesar de que la ortodoxia japonesa mantenga que *la obligación de toda mujer es permanecer en el hogar*, en la actualidad más del 60% de las mujeres casadas trabajan, siendo víctimas, no obstante, de una importante discriminación en el empleo, tanto en términos de salario como de permanencia en el puesto, ya que la mayoría de las empresas animan a sus empleadas a retirarse cuando se casan. La mujer japonesa ha aprendido, por tanto, a ser muy práctica en la planificación de su vida; sabe que terminará sus estudios a los 19 años, se casará sobre los 25, tendrá hijos entre los 27 y los 30, y será viuda sobre los 73...

La mayoría de las mujeres japonesas involucradas en el mundo de los negocios actúan como *Office Ladies* (OL), muchachas vestidas con trajes uniformados a modo de azafatas profesionales cuya misión es reforzar la imagen corporativa de las empresas. Es corriente que las OL, después de 4 ó 5 años de actividad en la empresa, sean animadas por sus superiores a contraer matrimonio y dejar su empleo. Generalmente dicho enlace tendrá lugar en la empresa y será concertado por el superior inmediato, que actuará como intermediario entre la muchacha y el novio, normalmente uno de sus compañeros de trabajo. Es el matrimonio tipo miai u organizado. Hay una gran presión social hacia que las mujeres se casen jóvenes, ya que aquellas que entramos en la treintena todavía solteras, somos consideradas productos caducados. Una vez casada, la mujer pasa de su antiguo status como OL al reconocido de *Ama de Casa Profesional.* Dentro de su casa, la mujer japonesa tendrá un dominio total que incluirá el control de las cuentas de la casa y la supervisión de la rígida educación de los niños.

Además de OL, hay mujeres que optan por desarrollar estudios universitarios. En nuestros días, uno de cada tres graduados universitarios es mujer, aunque muy pocas de nosotras llegamos a alcanzar puestos de responsabilidad. Las razones esgrimidas son muy diversas: 1- las mujeres se gradúan en Humanidades y carecen de los conocimientos necesarios para el mundo de los negocios; 2- las mujeres se retiran rápidamente para ser madres; 3- las mujeres dan más prioridad a la vida personal que a la laboral; 4- las mujeres no están preparadas para trabajar horas extraordinarias... En 1986 se dictó la **Ley de Igualdad de Oportunidades de Empleo,** gracias a la extraordinaria presión que supuso la aprobación del *Convenio de la ONU Contra la Discriminación de la Mujer*. Esta ley reforzó la igualdad de tratamiento entre hombre y mujer en el mundo laboral y prohibió la antigua práctica de recomendar a las mujeres que dimitiesen de sus trabajos para tener un hijo. No obstante, no se vio apoyada por un código punitivo que regulase las diferentes sanciones por los incumplimientos que se produjeran, confiando en la presión moral para que las compañías cambiasen sus costumbres. Todo eso devino en el estancamiento de las potenciales mejoras y en el incremento del número de mujeres insatisfechas profesionalmente.

Las soluciones adoptadas por muchas de nosotras han girado desde la búsqueda de trabajo en empresas extranjeras con sede en Japón, particularmente en el sector financiero, hasta el desarrollo de una mentalidad empresarial y política femenina. Cada vez proliferan más las empresas japonesas en las áreas de moda, diseño, medios de comunicación y servicios de traducción e interpretación, constituídas esencialmente por personal femenino, y las asociaciones de mujeres que abogan por la defensa de sus derechos civiles, la conservación de la Naturaleza, o la reducción de las prácticas nucleares. Afortunadamente, cada día somos más las mujeres atraídas por la política como canal de autoexpresión para llamar la atención de los medios de comunicación, y las que logramos llegar a la cima de nuestra carrera profesional por méritos propios, demostrando la decadencia de los pilares machistas sobre los que la sociedad japonesa se ha sustentado durante siglos.

Eva Martínez
Rosa Mª Carmona


©Nicole Bengiveno

PERFIL

Nombre:
Hiromi Midorikawa.
Nacionalidad:
Japonesa.
Fecha de nacimiento:
30/4/1965
Profesión:
Licenciada en Magisterio.
Estado civil:
Soltera.
Residencia:
Okitsu.

CORREO

Aquí estamos de nuevo, y esta vez a toda prisa. Con aquello de hacer lo imposible por llegar al Saló de Barcelona y compensar el retraso que ha sufrido la revista para llegar a algunas tiendas, vamos pisándonos la lengua de agobiados, aunque dudo que lo consigamos. Dado el cortísimo intervalo entre el final del nº 2 y el inicio del nº 3, apenas hemos dado tiempo a recibir correo (eso sí, postalitas para el concurso no han faltado, ahí sí que os habéis dado prisa, sí). Suerte para los tres que han entrado antes del cierre. Los demás, ya sabéis: Apdo. 12319 46080 Valencia.

¡Hola, compañeros!

Me gustaría felicitaros por continuar con vuestra revista, que yo ya me compraba en su origen, y que creo que es sin duda la mejor revista de manga. De la primera época de la revista la sección que más me gustaba era la de Kimagure (serie de la que me confieso el más firme seguidor), por eso, y si no os importase podríais dedicar un especial a los nuevos CDs, las dos novelas y la última película de *Shin Kimagure* (además de los TV episodios).

Ya sé que el tema de *Dragon Ball* está muy sobado y toreado pero me gustaría decir que esta serie fue el principio de todo el «boom», y si no lo solucionamos todos juntos también será el final. El aficionado al manga no ha sabido ver más allá de esta serie (en su mayoría, no todo el mundo) y ésto ha estancado mucho el mercado en función de Gokuh y Cía. Yo (dentro de mi opinión) creo haber visto mucho más allá y descubrir series como: *Gamma, La espada del Inmortal, Maison Ikkoku, Santuario...* y muchas otras que realmente son la esencia del manga. También me gustaría criticar un poco la política de algunas editoriales de sacar muchas novedades, que en su mayoría son un desastre de mangas, sin importarles mucho el ranking de ventas de manga en Japón.

Por otra parte, creo que hay un manga en Japón que podría triunfar sin mucha complicación como es *Slam Dunk*: el dibujo es muy bueno en mi opinión y la historia y sobre todo los partidos van mejorando a medida que avanza el guión.

Para finalizar, me gustaría decir que el verdadero amante del anime y el manga es aquel que como yo se sintió atraído por series como *Capitán Harlock, Maison Ikkoku, KOR, Dragon Ball*, etc., sin saber su procedencia ni su origen. Desgraciadamente de éstos hay pocos, y los resultados están ahí.

De las secciones me gustaría que ampliaseis la de los CDs, y que recuperaseis la de *KOR*. El precio me parece alto pero comprensible para personas que como yo son simples aficionados al manga (con ésto no os critico, sino más bien reconozco la dificultad de sacar la revista adelante cada mes).

Me gustaría saber qué hace Akemi Takada **en la actualidad, si *Slam Dunk* está en el punto de mira de alguna editorial y si es verdad que *El Puño de la Estrella del Norte* finaliza en el tomo 15. Si es así no hace falta que me digas la razón** (hombre, qué detalle —JJ).

Espero que me contestéis. ¡Visca el Barça i visca el manga!

Se me olvidaba: ¿finaliza Slam Dunk en el tomo 31?

Luis Valero
Barcelona

La verdad es que no estamos muy puestos sobre las novedades de Kimagure, pero por vosotros lo que sea. Todo se verá. Todos estamos de acuerdo en que si todos los aficionados a *Dragon Ball* descubriesen cualquiera de todos los excelentes mangas y series de animación que se han podido ver en España, la industria del manga en este país sería sin duda mucho más grande. Estamos de acuerdo en que se publican demasiadas novedades: venden más que las series largas, esa es la verdad. En lo que no coincidimos del todo es que no se ciñen a lo que triunfa en Japón. Es cierto que se publica material olvidable, pero también hay series de muchísima calidad y muy famosas en el país nipón como *La espada del Inmortal* o las próximas y recientísimas *Bakuretsu Hunter* o *Evangelion*. No te quejes, que en España estamos bastante bien en ese aspecto. Completamente de acuerdo en lo de *Slam Dunk*, serie que efectivamente termina en el tomo 31. Y completamente en desacuerdo con ese extraño razonamiento al que has llegado. ¿El «verdadero» amante del manga? Me pregunto si acaso existe algo parecido. Un amante del manga es tan auténtico como cualquier otro independientemente de si se aficiona cuando ni dios conoce el manga como si lo hace cuando Planeta Agostini y Manga Video se le ponen a diez pasos de casa. Ser aficionado al manga no es un mérito militar ni una medalla para lucirla en la solapa. Por otra parte, Akemi está ganduleando bastante últimamente, apenas alguna ilustración, y El Puño de la Estrella del Norte no acaba en el tomo 15, sigue hasta el volumen 24, creo. De hecho, yo tengo el 20.

Y ¿qué es eso del Barça? Del Newteam, hombre, del Newteam.

¡Hola, colegas!

Esta carta es simplemente para felicitaros, ya que «vuestra-nuestra» revista me parece estupenda y desearos la mayor suerte posible en esta nueva etapa.

La única propuesta que tengo es (siempre hago lo mismo a donde quiera que escribo y todavía no he tenido éxito): haced una sección de pasatiempos o incluso algún concurso, relacionado con el MANGA. No sé; crucigramas, sopa de letras, o algo así. Considero que podría ayudar a ampliar la «culturilla» sobre el tema de todos los aficionados. Me ha parecido súper-interesante la sección de modelismo, soy un fanático de GUNDAM. Por cierto, me encantaría que montaseis un especial sobre esta magnífica serie; a duras penas puedo conseguir material -sigh-. También me parecería estupenda una sección sobre las colecciones de cards (de todos y no sólo de Dragon Ball). Bueno, os dejo. ¡Menos mal que sólo os iba a hacer una propuesta! Un abrazo y hasta la próxima.

Francisco José García Rivero
Barcelona

Aquí en la redacción de este panfleto astroso y repelente le tenemos unas ganas a *Gundam* que no son ni normales. No nos explicamos por qué razón esta supersaga de la leche no ha tenido más repercusión en Occidente. Y lo de la sección de pasatiempos es buena idea... veremos lo que podemos hacer al respecto. Supondría un trabajo extra que ahora no somos capaces de imaginarnos... son las ocho y media de la mañana tras pasar la noche en vela, es el último día para llevar a la imprenta y se me ha caído un ojo. Por lo demás, pues eso, buena idea. En cuanto a lo de las cards, no está mal, pero pasa lo mismo que con los pasatiempos, requiere un tiempo y una dedicación que ahora no podemos pensar en dedicarle a una sección nueva. Si pasan las suficientes por nuestras manos como para poder hablar de ellas en general con fundamento, por supuesto que lo haremos, pero ahora nos damos con un canto en los dientes si terminamos este número, no sé si me entiendes. Agradecimiento a la peña ovoide por dejarnos usar sus vocablos.

Pues nada, que iba yo haciendo mi recorrido por las librerías especializadas del centro de mi ciudad cuando de repente... ¿Eh? ¡¿Qué es esto?! ¿¡¿Un nuevo número de MangaZone?!? ¿¡¿Pero esa revista no había muerto?!? Pues nada, directo al mostrador a comprarlo... Dios mío, trae ilustraciones a color...

Tras recuperarme de la pérdida de conocimiento y leerme la revista (porque creo que ya no se puede considerar fanzine) varias veces no he podido resistir la tentación de escribiros para contar lo que me ha parecido. Allá va la crítica destruc... estooo, constructiva.

·Sección de erratas: sí... todos flotamos aquí abajo...

·Sección de noticias: muy completas, como siempre, pero echo en falta un avance de las próximas publicaciones en España, no sólo el de las acabadas de publicar (porque a muchos de los que hemos pedido a yankilandia nos vendría bien, vistas las últieas cosas que me han pasado: pedir a yankilandia cosas como *Chronowar* o *Blade of the Assassin* de Dark Horse para encontrarme al mes siguiente *Shock Temporal* y *La Espada del Inmortal* publicadas por Norma y empezar a dar golpes con la cabeza contra la pared más cercana).

·Sección Pasen y Lean: bastante correcta, aunque no comparta todas las opiniones dadas. Lo de Francia Manga no me ha gustado mucho, pero por la sencilla razón de que no tengo ni papa de francés y le pone a uno los dientes largos (es coña, está bastante bien, pero...»Oh, gran Nyarlathotep, ¿para cuándo manga chino o coreano en España?»). La parte de manga japonés (valga la redundancia) bastante intere-sante (siempre es curioso ver lo que uno se está perdiendo aquí, en el tercer mundo).

·Respecto a la siguiente sección... ¿Eh? ¡¡¡¿¿¿Una sección sobre rol???!!!... Tras recuperarme del consiguiente desmayo sólo puedo decir una cosa: POR FIN. Llevo años deseando saber cuál es el estado de la afición por aquellos lares, cuál es su estilo

de juego, a qué juegan y demás. El artículo en sí es bastante curioso, sobre todo como introducción (ya que le deja a uno con la miel en los labios). Algunas de las cosas que se cuentan ya las había oído (aquello de que les va sobre todo la fantasía medieval.... ¿Han traducido a Tolkien al japonés?). Lo que me ha dejado pasmado es lo del detallismo. ¡Dios mío, yo que me las veo moradas para mantener una partida semanal de Rolemaster! ¿Se dedican a algo más aparte de jugar o preparar partidas? («¿María? Oye, que lo siento pero esta noche no puedo salir contigo, que es que tengo que acabar las fichas de todos los habitantes de la aldea para la partida del jueves»). Lo de hacer dibujos con el diseño de los personajes lo he visto hacer (y yo mismo lo he hecho a menudo con los míos), pero... ¡seis o siete¡ Respecto a lo de partidas dedicadas más que nada a la interpretación, ya no es tan raro, sólo hay que echarle un vistazo a una partida ambientada en *The World of Darkness* (*Vampire*, *Werewolf* -este último no tanto, el combate es más común-, *Mage*, etc.). He llegado a oír de partidas jugadas sin usar dados o incluso sin hojas de personajes, sólo interpretando. Pues nada, que siga la serie de artículos, necesito datos, datos. Por cierto, si queréis algún artículo acerca de algunos de los juegos americanos inspirados por el manga o el anime (*Mekton Z*, *Heavy Gear*, etc.) dadme un toque, que es probable que conozca el juego en cuestión (por aquí en la facultad de Informática se me conoce, más que por el nombre, por «El Master», porque dirijo partidas de lo que sea que se tercie. Estoy deseando dirigir alguna de los dos juegos comentados).

·Sección sobre figuras: muy interesante. Lástima que la mitad de ellas no se encuentren por aquí.

·Sección sobre juegos: empieza a cansar tanta consola. Ya sé que es en el formato en que salen más juegos de este tipo. Los fabricantes allá en Japón deberían darse cuenta que el PC y el Mac también existen, y que hay muchos más ordenadores que consolas (bueno, no sé cómo estará el mercado por allí).

·Reportaje *Sailor Moon*: muy completito. A ver si Antena 3 se anima y emite *Sailor Moon Super S* algún año de éstos (que ya uno tiene el mono).

·Reportaje *Dragon Ball GT*: ¡Nononononobasta! ¡Que alguien pare el dolor! (ya más en serio, *Dragon Ball* me gusta, pero estoy ya un poco saturado mentalmente de él).

Animelomanías: De los tres he conseguido el primero de Macross Plus, y comparto lo que allí se dice. El de Ghost in the Shell se me escapó de la tienda esta Navidad el muy bastardo. (nota: ¿Para cuándo la mil veces prometida en la anterior etapa revisión de la discografía de Nausicäa?).

·Reportaje Sailor S.O.S.: Ya había visto en varias páginas web lo de Save Our Sailors! No veáis el cachondeo que había por aquí en la facultad acerca de este tema.

·Sección de habla japonesa y Japón en general: devorado por mí como todo artículo sobre el tema que pillo por ahí. Que alguien siga alimentándome, please.

·Entrevista con Manga Films: hombre, Manga Films está decepcionándome últimamente. Dedicándose a lo que al parecer vende más (erotismo, Street Fighter, Dragon Ball) y olvidando lo que al parecer tiene más calidad (los episodios restantes de Macross Plus y Bubblegum Crisis, cosas como Evangelion, RayEarth, El Hazard y la casi totalidad de las cosas que anunciáis en vuestra sección Pasen y Vean. Menos mal que se les ocurrió sacar The Ghost in the Shell). Ahora van a sacar Totoro, cuando Canal + la emitió hace años (y bien grabadita que la tengo, sí).

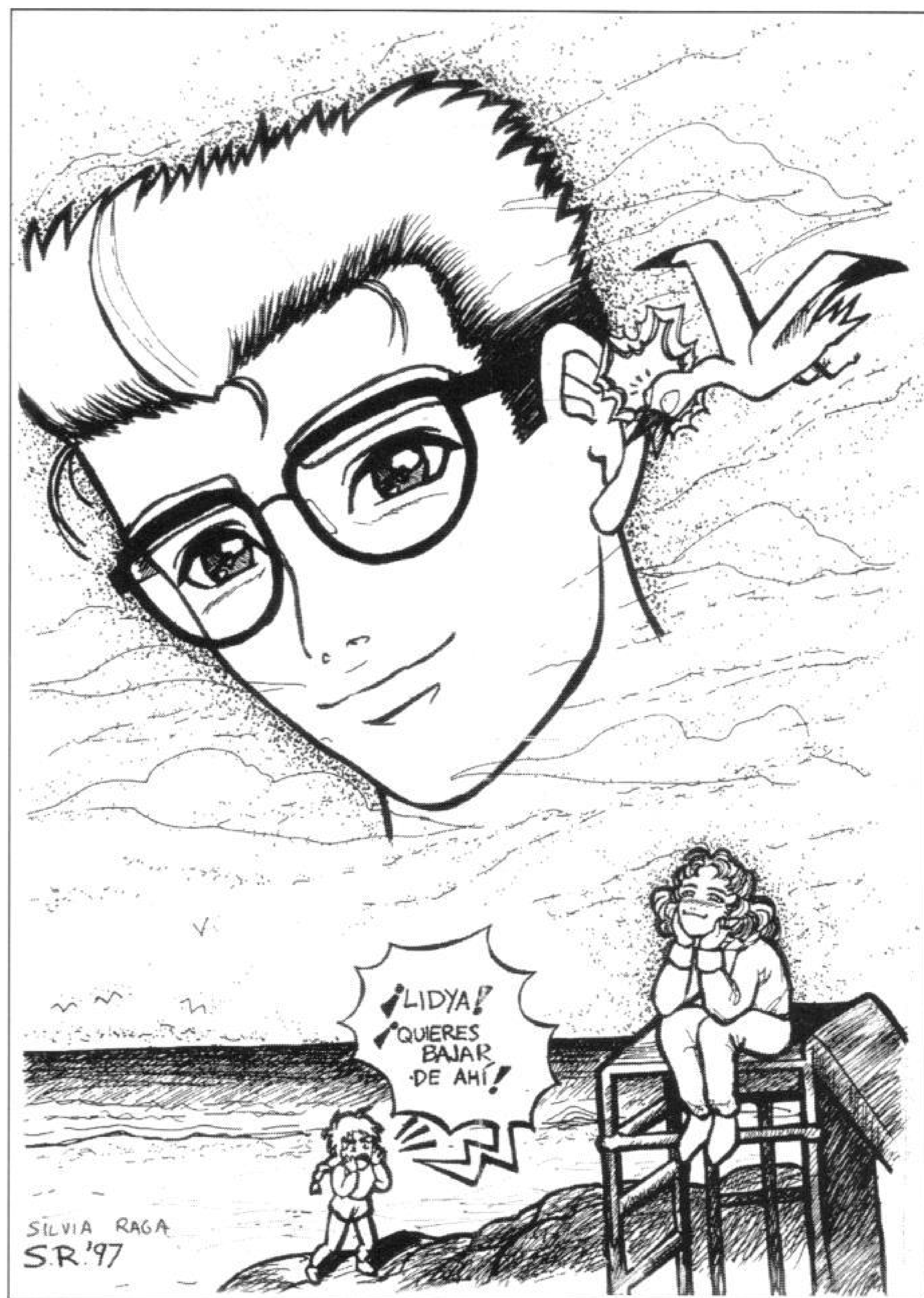
·Taller de animación: (Dios mío, qué tiempos aquellos de Robur, el Albatros... Espero que todavía os acordéis de los diseños que os mandé y publicasteis). Muy bueno. El repaso por el panorama televisivo yanki me da la impresión de que por allí están tan estancados como por aquí (sólo que ellos ven las series basura antes que nosotros. Sólo se salvan unas pocas, Gargoyles entre ellas —¿se nota mucho que la mayoría de las series americanas no me gustan?—).

·Pasen y vean: véase lo dicho antes, te pone los dientes de una longitud desmesurada. Mu potitas las imágenes a color.

Pues nada, seguid así, con vuestra calidad acostumbrada. Por cierto, ¿no habéis pensado en poner una dirección de Internet para el correo? Para algunos como yo nos es más rápido y cómodo. Sólo he visto la de Juan Gómez (!¿Totoro?¡). Hasta otra.

David Rodríguez Moyano
C/ Utrera nº 27
41013 - Sevilla
rodrigyz@fie.us.es/David.Moyano@cs.us.es

P.D.: Requeridos artículos sobre: Escaflowne, El Hazard, Steam Detectives, Evangelion, Slayers.... Que de tanto oír hablar de ellos, de lo buenos que son, y no tener ni idea de cuál es el argumento, cómo es la animación y demás, se siente uno fuera de onda.



Dibujo Original de Silvia Raga Fonfría

Te juro que intentamos deciros con la suficiente antelación las series que se van a publicar en el futuro pero lo dejamos siempre para el final, cuando ya no hay nadie en las redacciones de las editoriales o no nos acordamos. Prometemos enmendarnos. El día que en Japón un juego de PC venda lo que vende uno de Saturn, PlayStation o Super Famicom, las casas de software se lo pensarán. Ahora mismo en Japón todo dios tiene PSX o Saturn y el que ya tiene una se planea trincar la otra en cuanto se entere de que su juego favorito es exclusivo para un hard deteminado. El mercado del PC no es tan cañero (y estupendo, y encantador...jejeholaRús) como eso. Cómprate una PlayStation, sólo vale 22.900 y tiene unos juegos bestiales.

Juan Gómez debe estar ansiando hacer esa revisión de los CDs de Nausica. Vamos, confío en ello porque si no me va a tocar hacerlo a mí, y casi que no porque no entiendo mucho de música orquestal. En cambio te puedo contar lo que quieras de Def Con Dos. Son como el manga pero en música: sexo y violencia. Haces mal en no ampliar tu campo de visión: muchas de las series americanas de animación que repudias antes de haberlas visto merecen la pena. Un ejemplo: *Beavis & Butthead*, la mejor serie de animación de la historia. Aquí tienes los correos electroides de más cucarachas mangazónicas: **Jorge Martínez** (w164833302@abonados.cplus.es), **Jordi Tordera** (torderaj@uv.es), un servidor (nash@mx2.redestb.es). El articulo sobre *Evangelion* no lo hemos hecho aún porque vamos a hacer el mejor artículo de *Evangelion* realizado en una revista Occidental sobre manga y anime. Sí, es un moco, pero podría colar. Tú disimula. También tenemos intención de comentar exhaustivamente *El Hazard*, *Slayers*, *Steam Detectives*... otro moco, cómo no. Pero sigue disimulando. De *Escaflowne* tenemos un poquillo en este número. Que te sirva de aperitivo.

Así que estás saturado de *Dragon Ball*, ¿no? Pues lo siento pero toma portada y toma artículo central. De cualquier forma siempre puedes hacerte un gorrito de Napoleón con las páginas de *Dragon Ball*. O usarlas para pisar después de fregar el suelo. O empapelar un regalo. O hacer pelotillas y escupirlas con el tubo de un boli Bic a los compañeros de clase. O dárselas a tus hermanos y sobrinos pequeños y fomentar la difusión del manga en España. O...

Luis Alís Ferrer
ciertamente preocupado
mientras se me cae el otro ojo



En esta ocasión rompemos un poco con lo habitual en el Taller.
Siempre he querido hacer Hojas de Estilo no sobre personajes sino sobre maquinaria, arquitectura, vestuario y demás elementos de la escena. En esta ocasión se trata de arquitectura futurista: todo surgió de percatarme de la similitud entre los diseños de Masamune Shirow para Appleseed y ciertas imágenes vistas en un libro de arquitectura. El resultado lo tenéis en vuestras manos.
No ha podido ser el hacer una comparativa a fondo entre las diferentes aproximaciones por los problemas de tiempo y espacio (necesitarían una doble página).
Tengo previsto que la Hoja de Estilo, además de pequeños monográficos como hasta ahora, también haga muestrarios temáticos: diseños variados de físicos masculinos y femeninos, "ideales de belleza", expresividades emocionales... o estilos de Mecha, de naves espaciales, etc. En algo de eso estaremos en el próximo Taller.
En el Oeste del Edén... Hipernautas. Todavía estamos esperando a que se materialicen aquellos rumores sobre un Macross en imagen real. Mientras tanto, los locos de Foundation Imaging ya han sacado su elegante e infográfica serie de aventuras juveniles, con una clara inspiración en el Anime y los shows de marionetas de Gerry Anderson.
Sobre los libros de dibujo de Burne Hoggarth, deciros que en castellano sólo han salido los de la figura humana (se pueden encontrar en cualquier librería de lance, por cierto). Los demás volúmenes, de momento, habréis de conseguirlos por catálogo (como los de cómic americano disponibles en las tiendas de cómic especializadas).

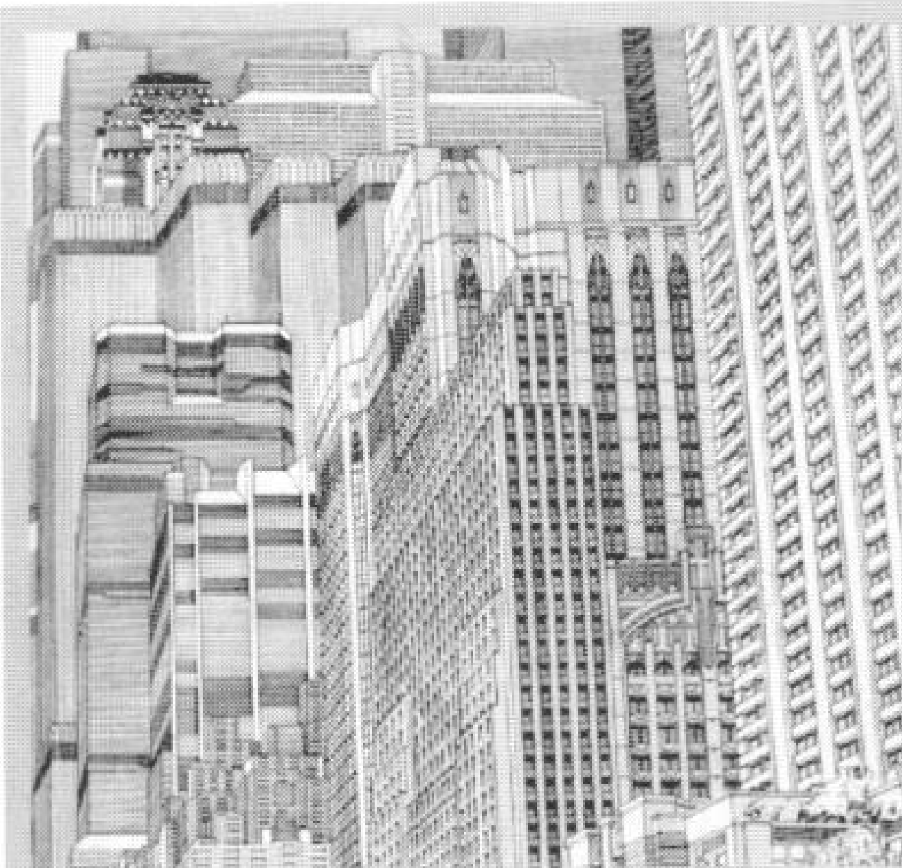
Juan Gómez Martín

TALLER DE ANIMACION

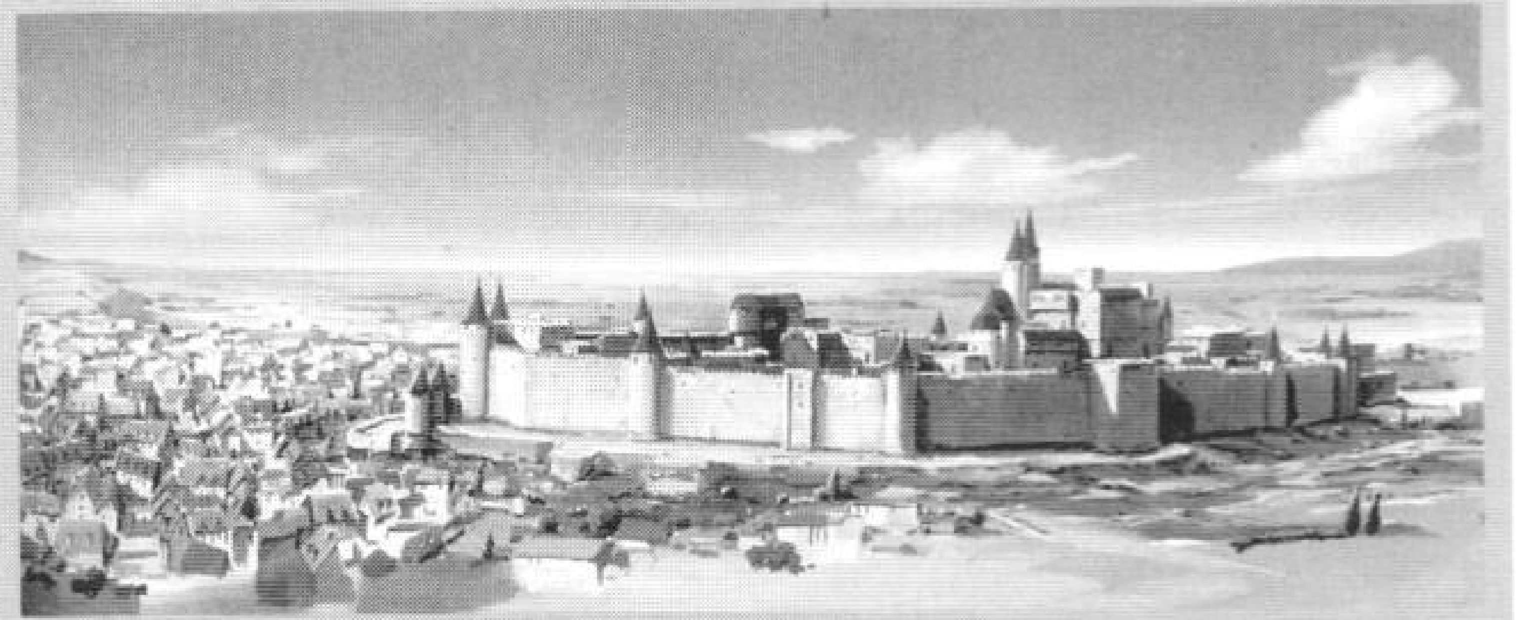
HOJAS DE ESTILO

LAS CIUDADES DEL MANGA

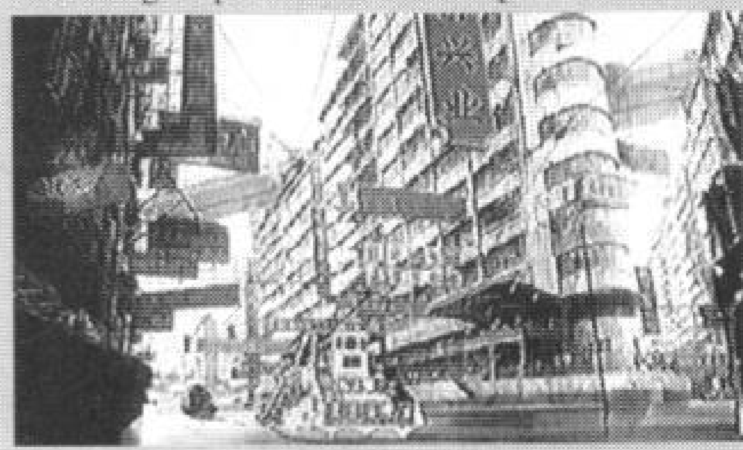
Si hay algo especialmente frustrante para un mangakoide (¡Aaiieeee!) preocupado por el realismo de sus fondos y de los objetos en la escena, es ver cómo se diría que todos los mangakas japoneses han salido de alguna escuela de diseño industrial o arquitectónico. Sobre esto último vamos a hacer un poquitín de hincapié, para descansar de los estilos de personajes, para dar entrada a cosas nuevas en la sección, y para permitirme salir del paso y llegar a tiempo al día del cierre de edición (y además rima —JJ).

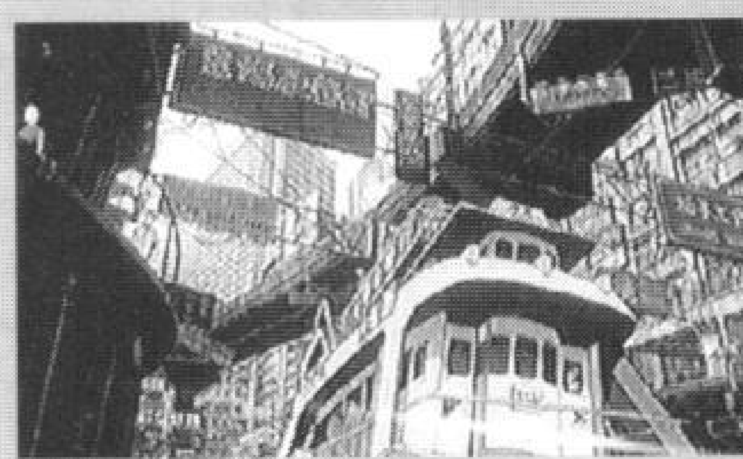






Katsuhiro Otomo afirmó que su intención principal al trasladar *Akira* a la gran pantalla fue transmitir las sensaciones correspondientes a Neo-Tokyo, la efervescente metrópoli al borde del desastre. Las visiones tan minuciosas de Otomo en *Akira* o *Pesadillas* son lógicas: el autor ha realizado efectivamente trabajos de arquitectura ocasionalmente.
Es típico encontrar en los Mangas y Animes visiones arquitectónicas impresionantes, pero es un poco más difícil hallar diseños que aporten una racionalidad más concienzuda tras el simple efecto, o rasgos estéticos distintivos. Por poner por caso, las ciudades futuristas de *Silent Möbius* , aun soberbiamente ejecutadas, no pasan de ser una manifestación más del look *Blade Runner* pasado por los tópicos de las paredes forradas de chapa y lucecitas ya viejos cuando el *Comando G*. Muy diferente es, por poner un caso, el diseño de los edificios de **Buichi Terasawa** para *Gokü, Midnight Eye* (aunque esto apenas se percibe en el Anime: es en el cómic donde se manifiestan con toda su gloria).
No exactamente lo más creativo que se ha hecho, pero sí de lo más racional y coherente, es el New Port escogido por **Mamoru Oshii** para su versión de *Ghost in the Shell*. El aspecto realista y descriptivo de los rangos económicos ya se vio en los *Patlabor*. **Masamune Shirow**, que curiosamente en Appleseed hace un diseño megaestructural de libro de texto, se abandonó al tópico ciberpunk en *GitS* (no es que supusiera ningún problema, por supuesto).







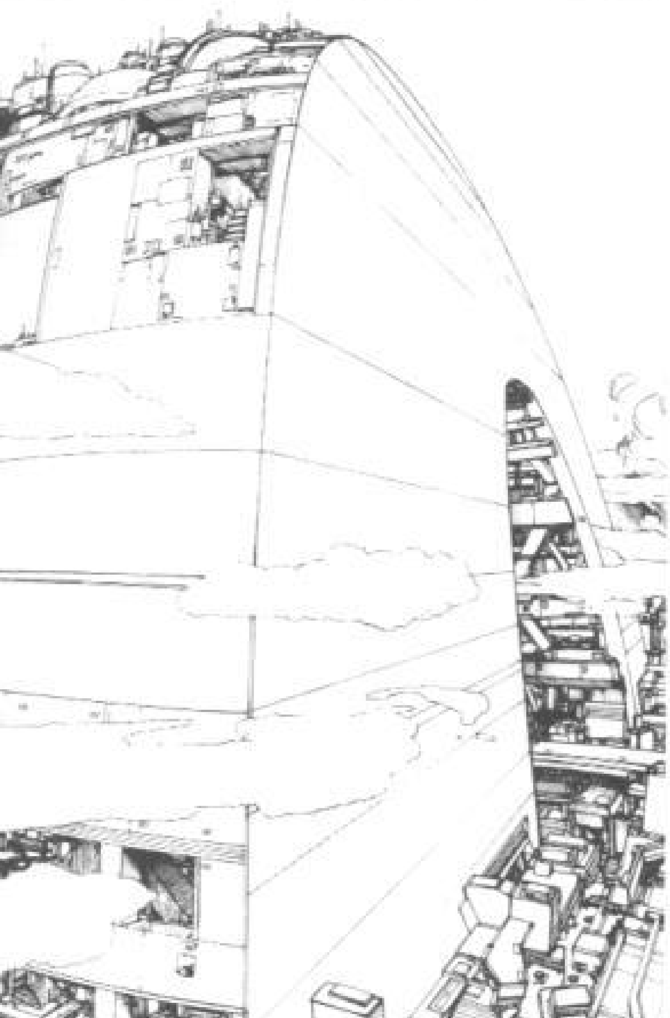
El esfuerzo más apabullante y monumental sigue siendo reconocido en *Alas de Hounêamise*: al fin y al cabo, en ella se reinventó toda una cultura, desde la propia arquitectura hasta la forma de las monedas.
Para el fantástico y el Rol, las referencias suelen ser siempre la imaginería religiosa y lo medieval, con ocasionales fusiones tecnológicas (en ese sentido, *Bastard!* es un ejemplo de virtuosismo), pero recuerdo aparte ha de ir dirigido a **Hayao Miyazaki**: el poder de evocación de los arcos y simas de la isla flotante de *Laputa* es marca de fábrica de la factoría **Ghibli**.
Alguna vez revisitaremos estos temas.

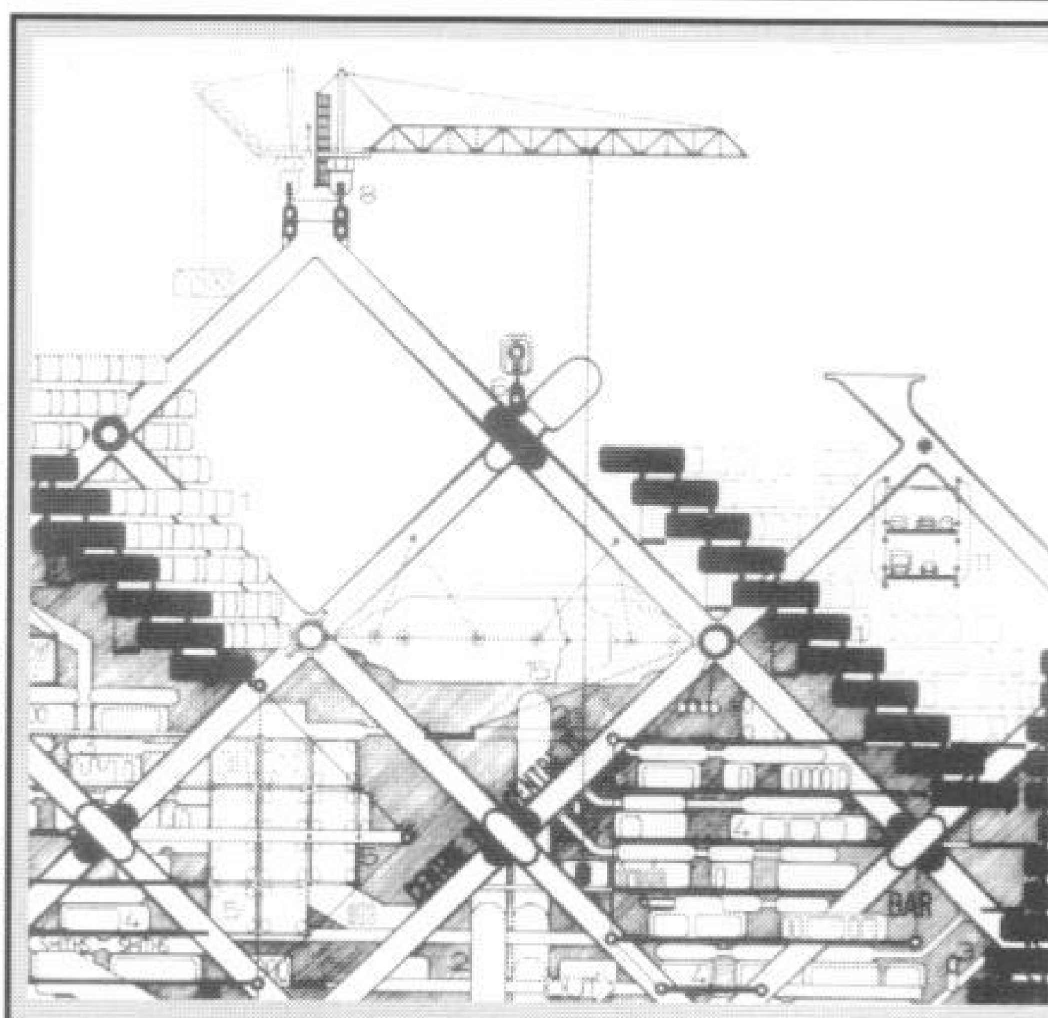
TALLER DE ANIMACION

CAJON DESASTRE

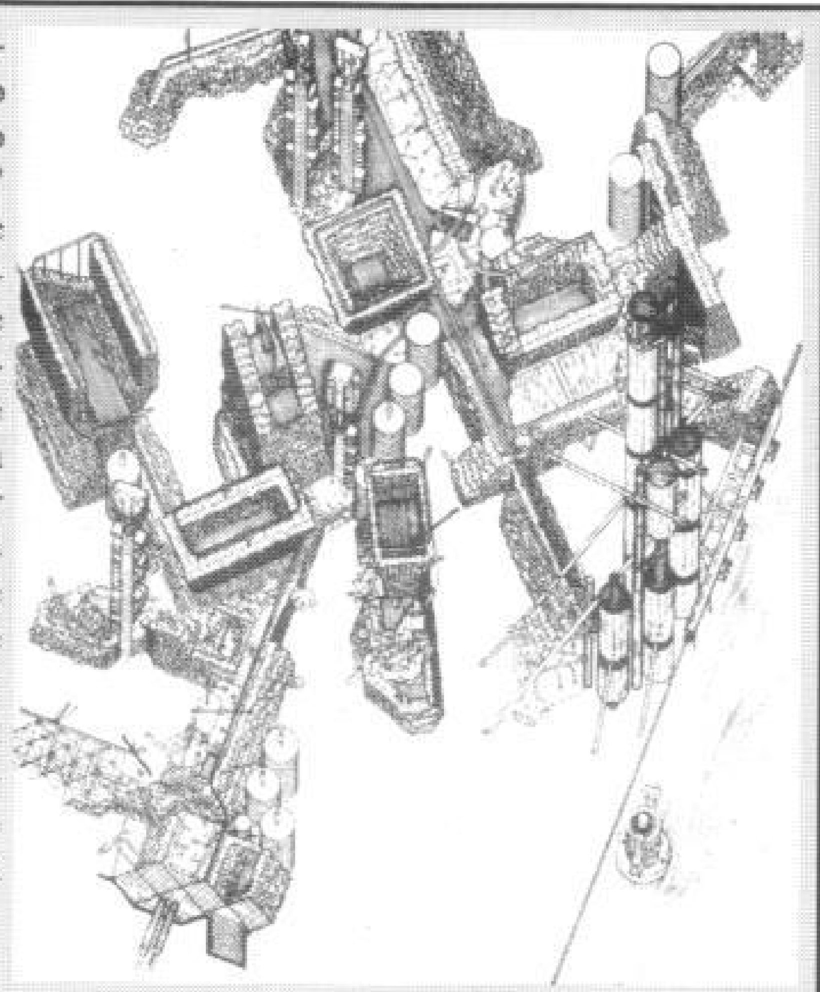
MAS ARQUITECTURA, ¡A PRECIO BARATO, OIGA!

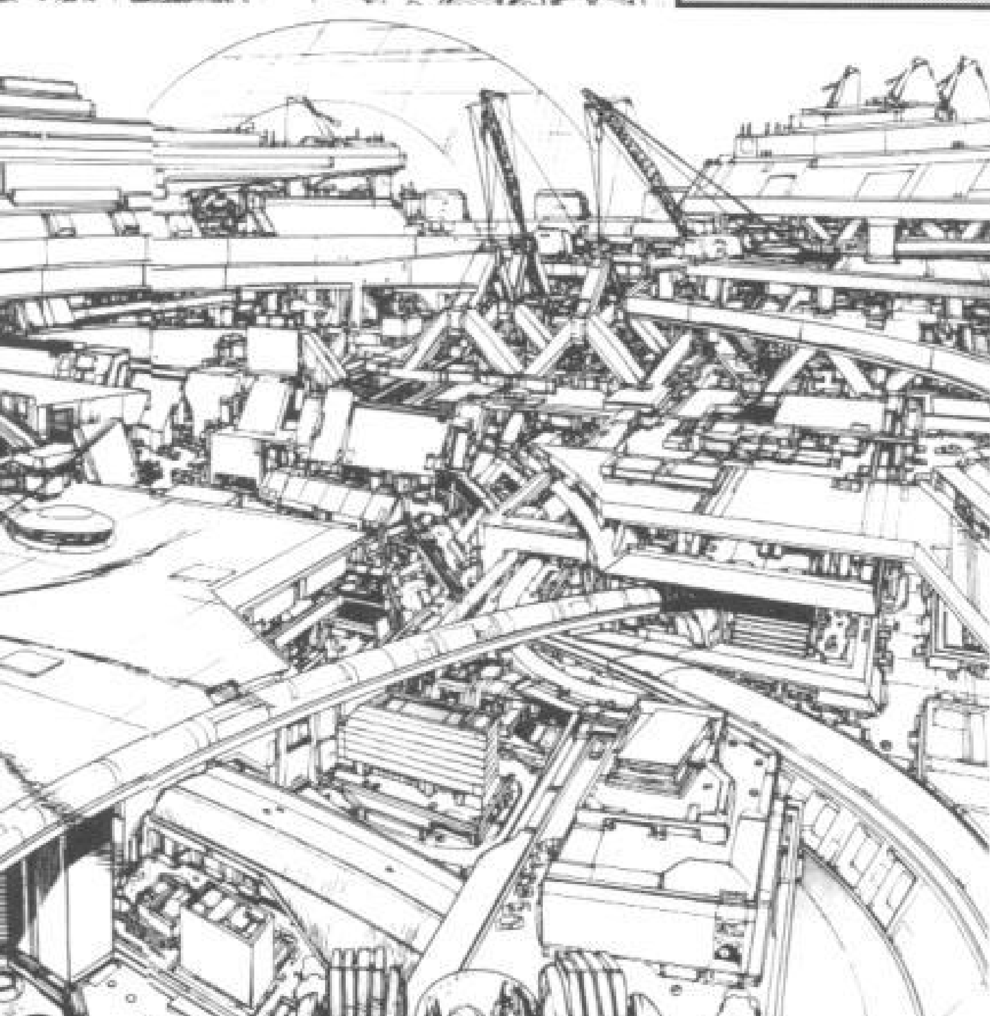
Libro de arquitectura: material barato en librería de lance. No hay excusa: cualquiera que sea el universo que el mangaka aficionado quiera crearse, siempre se beneficiará de un poco de documentación sobre el estilo arquitectónico imperante. Desde odiseas roleras pseudoarábigo-aventuras de Hércules (arte musulman, civilizaciones antiguas, monumentos hindúes, arquitectura oriental...) hasta el futuro cercano (megaestructuralismo, estilo tecnológico, Hong-Kong/Tokyo/Singapur...) o el más descabellado (pero no tanto: ilustraciones de Syd Mead, más megaestructura...), pasando por la fantasía o el simple realismo cotidiano o romántico (ciudades del mundo). Y es que no es sólo la arquitectura: en cualquier VIPS uno se puede encontrar

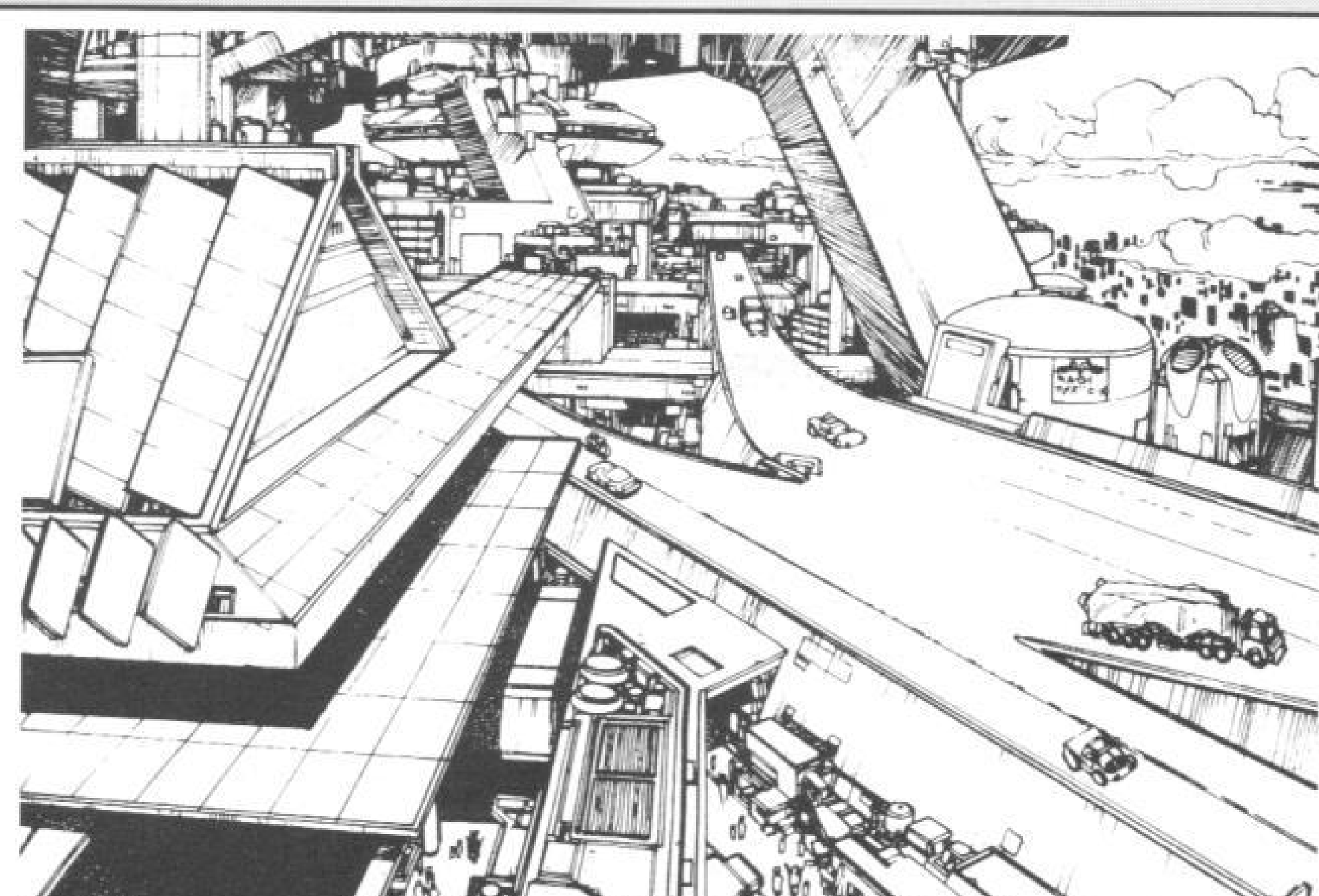




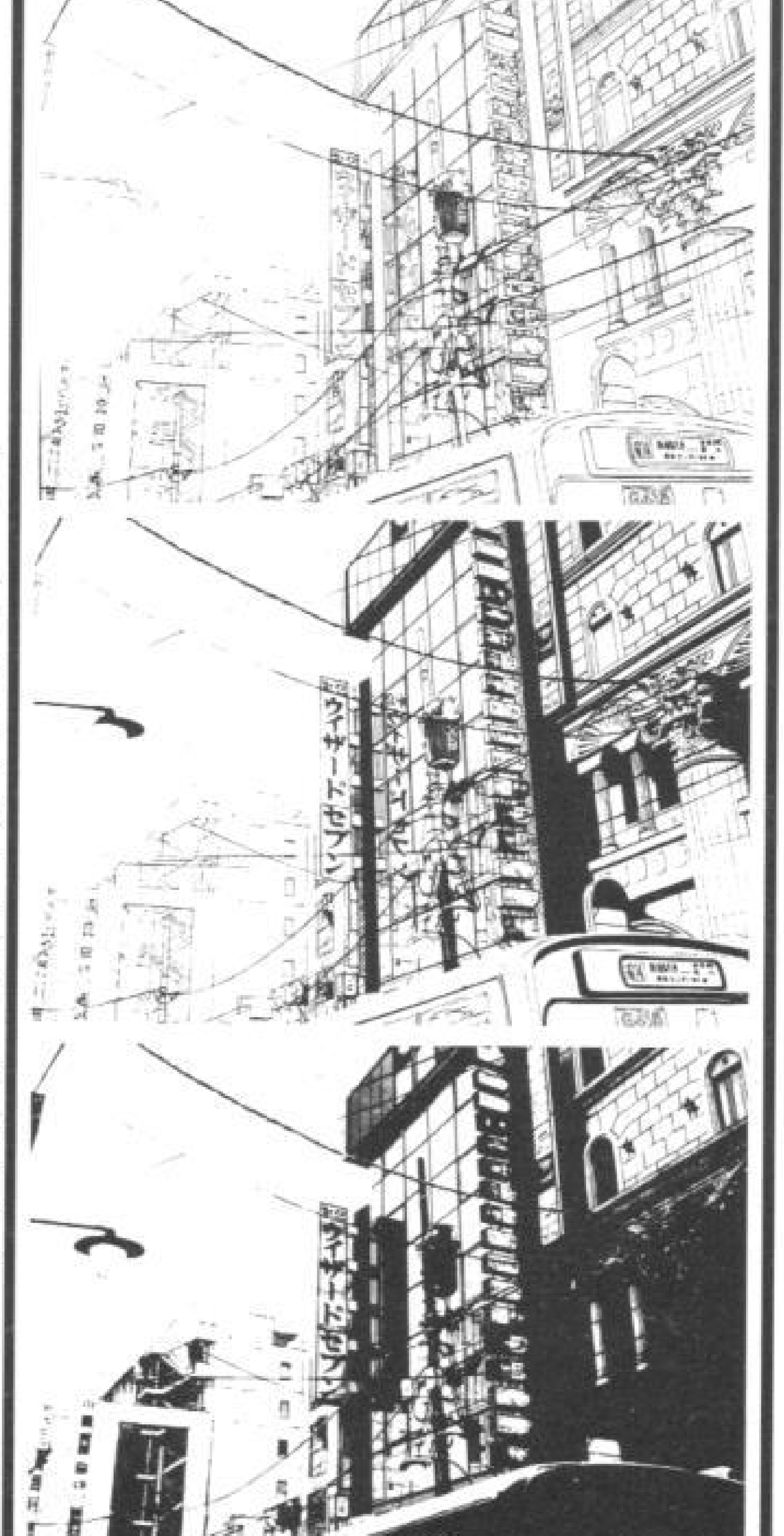
En 1.963, Peter Cook, del grupo Archigram, presentó el Proyecto **Plug-in City**. La **arquitectura megaestructural**, dicho en cuatro pinceladas de cegato, consiste en diseñar partiendo de una estructura fija, que podríamos considerar el "chasis" del elemento urbano o de la ciudad entera (preferentemente lo último: los megaestructuralistas tendían a ser moderadamente optimistas en el alcance de sus ideas, ciudades que atravesasen América de costa a costa, ciudades lunares y demás fruslerías). Sobre ese chasis se enganchan módulos de quita y pon. La idea es que en el chasis tienes toda la panoplia de servicios urbanos, la infraestructura que permite funcionar a una ciudad: electricidad, distribución, transportes... En los módulos es donde se vive la ciudad: habitaciones, puestos de trabajo, burocracia, esparcimiento. La ciudad es, pues, un Tente (me gusta más que el Lego) mutante que siempre cambia. Como todos los movimientos culturales, el megaestructuralismo nació, creció, hizo el amor y no la guerra, y la diñó. Desde luego, fue muy emocionante mientras duró, y su legado se ha materializado en gran medida en la ilustración fantástica.
Mangakas como Shirow han sabido captar la idea.



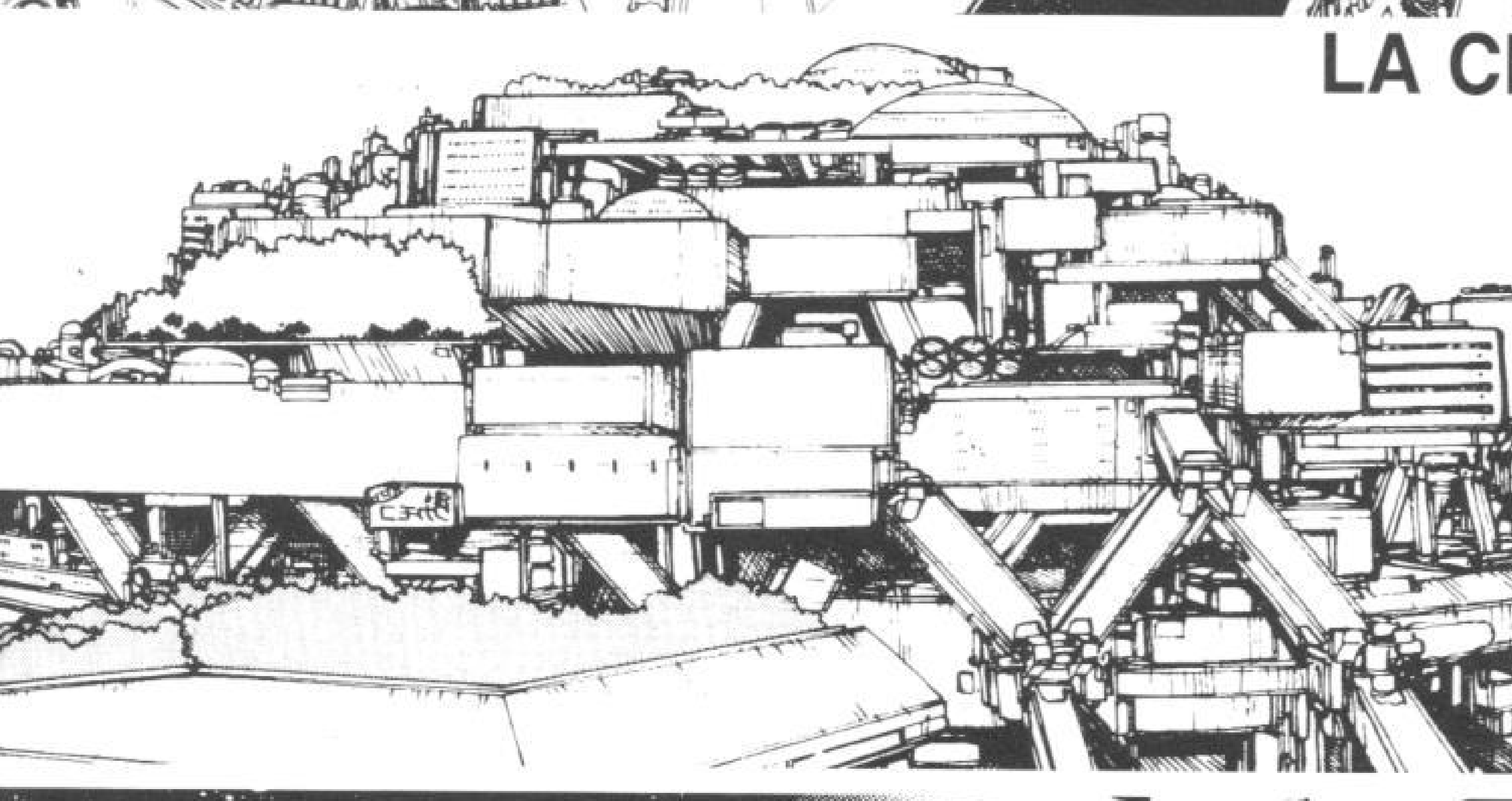




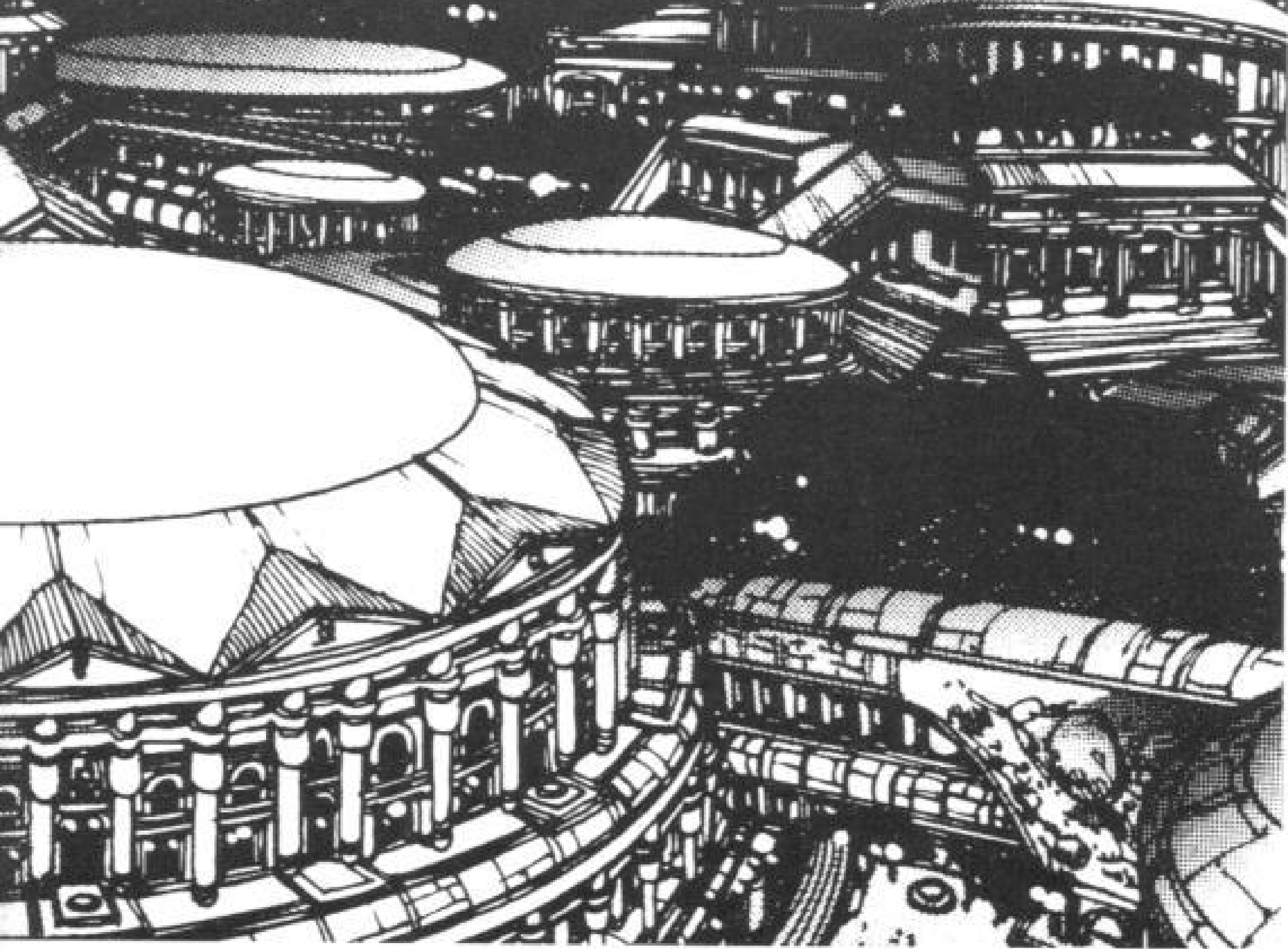
En muchas ocasiones vemos viñetas de cómic con la apariencia de ser auténticas fotografías de paisaje urbano. No tiene ningún misterio: por supuesto, se trata de calcar fotografías. Pones un papel cebolla encima de la imagen escogida, y empiezas por trazar todos los contornos de las formas que aparecen, sin rellenarlas de negro en los casos en que parezca requerirlo. Es mejor dejar esa fase para un momento posterior, pues así se pueden tomar decisiones sobre relleno por tinta o por trama, y así determinar el contraste global de la viñeta, y su "dureza" emociolal



LA CIUDAD QUE SHIROW CONSTRUYO



Como podéis observar, la similitud entre la capital del Olympus de Appleseed con Plug-in City es absoluta. Los elementos estructurales (esos miembros sustentadores en diagonal) soportan los "módulos". El cambio es en la escala: los módulos son manzanas completas de edificios. Es una lástima que Shirow, tan dado a cotorrear sobre robótica, guerraficción, prácticas de grupos armados y "trajes de datos" que lo enseñan todo, no dedique algún rinconcito de sus viñetas a explicar su arquitectura.
Es obvio que Olympus ha sido muy trabajado antes de llegar al papel. No hay más que revisar el cómic y fijarse en las áreas comerciales (mezclando lo convencional sobre estructuras HiTech), las residenciales (que juegan con motivos multiétnicos) o las burocráticas (retrogrecofuturista, toma ya).

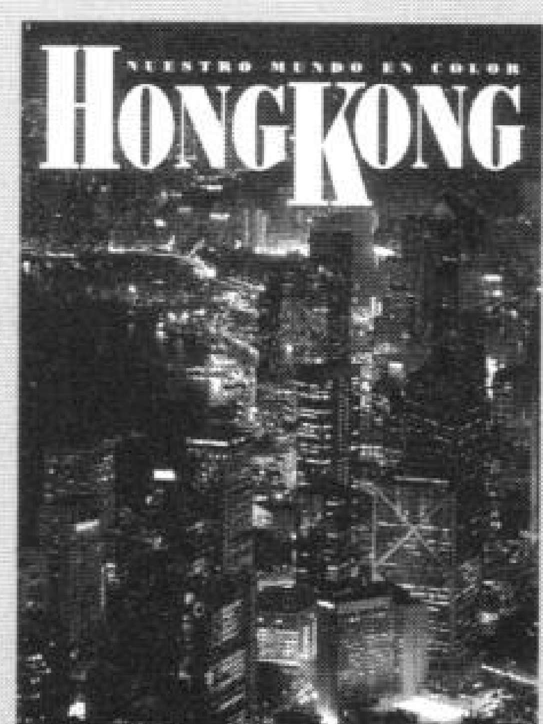


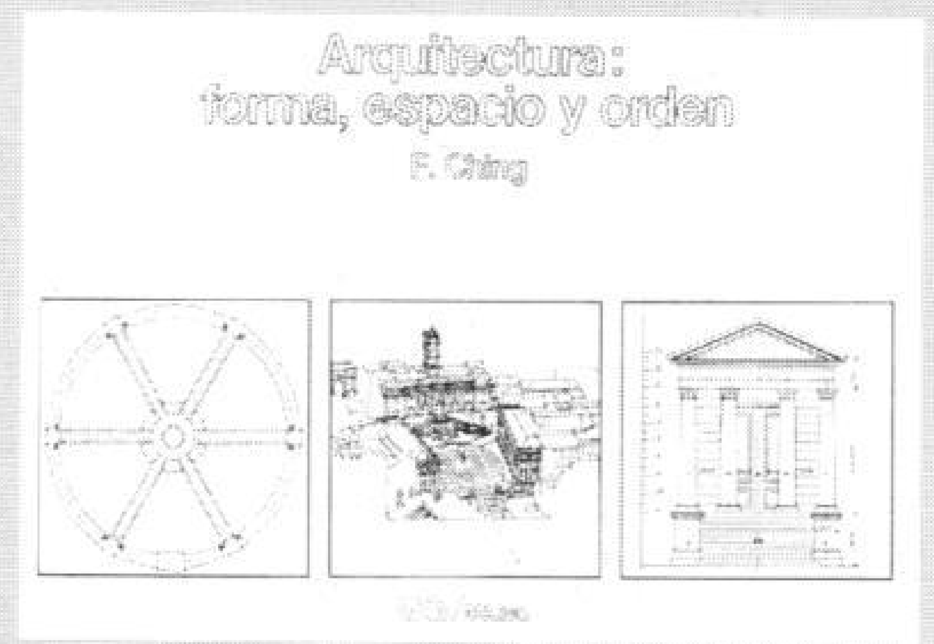


Hoy, el ordenador puede ayudarnos en esa fase. Para los interesados en lograr ese look manual, las herramientas básicas de un programa de retoque de imagen como **Photoshop** serían *niveles/brillo y contraste* para determinar la dureza de la imagen, así como las funciones de paso de grises a blanco y negro por tramado: hace bastantes MangaZones describí algunos procedimientos para combinar varios tipos de tramado en un mismo documento. Hoy esto es más fácil gracias a enchufes de efectos especiales dedicados a tramar selecciones de imagen sin cambiar globalmente la naturaleza del documento.

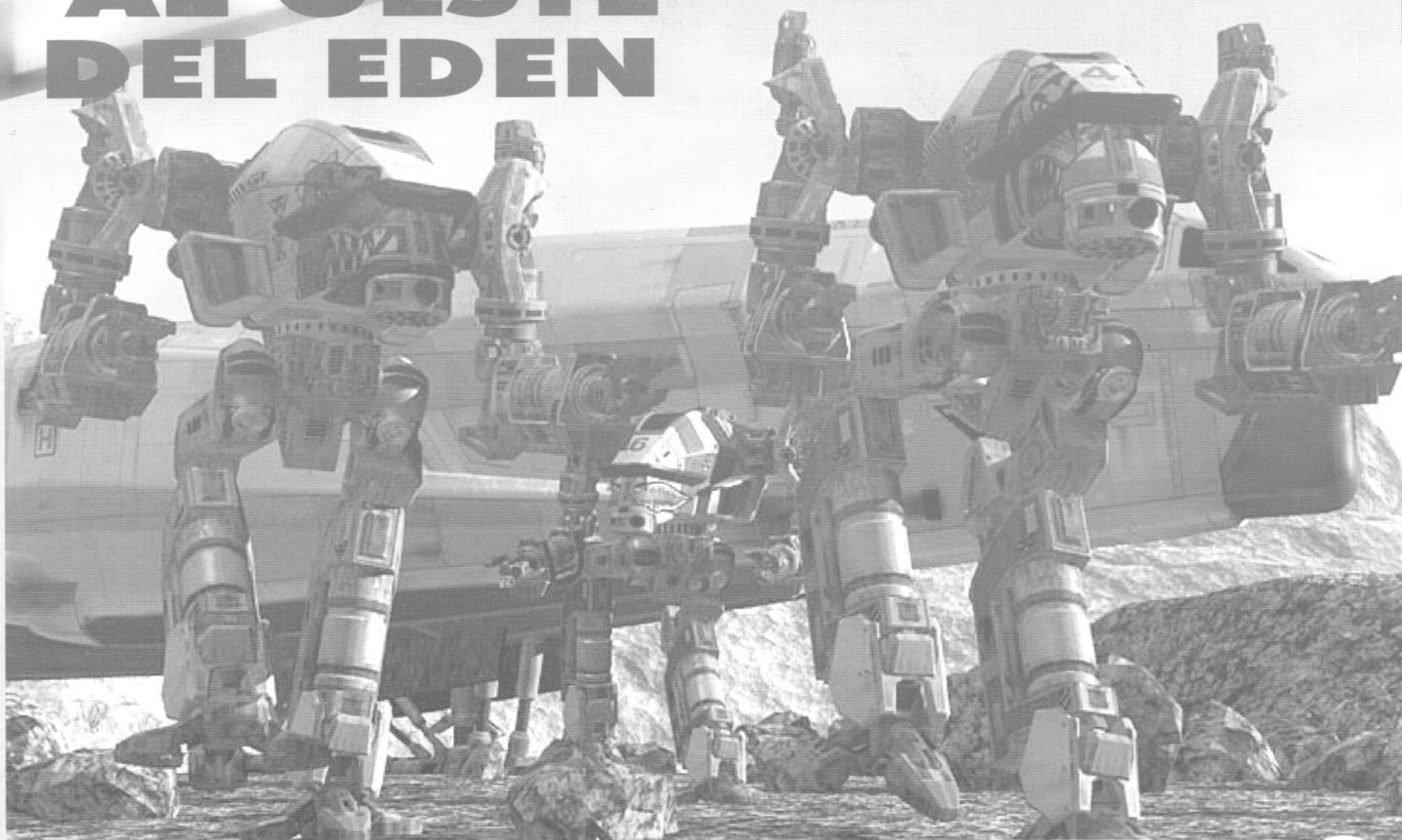
libros desde sobre jardines de todo el mundo hasta sobre gárgolas de catedrales, pasando por un estudio histórico de los rascacielos. No os doy referencias de los que aquí muestro porque lo que hay es tan variado y dispar que dudo que los encontréis, pero cada uno de ellos me ha sido enormemente útil.
En conclusión: hurgad entre los libros de oferta y las secciones de arte de las librerías. Parece que es un aburrimiento, pero el encontrarse con cosas como las fotos del **Banco de Hong Kong y Shangai**, al estilo Tecnológico, es un pequeño shock inspirador. Hoy día ya no puede admitirse cualquier conjunto de mazacotes de acero y cristal copia barata de *Blade Runner*. Para esas cosas hace falta un plan...
...Urbanístico.







AL OESTE DEL EDEN



HIPERNAUTAS

La filosofía de Ron Thornton hacia su show es bien simple: "la mayoría de las cosas que estoy poniendo en *Hipernautas* lo hago por que me parecen fabulosas y porque son divertidas". ¿Qué cosas considera él fabulosas? Adivínalo: Gerry Anderson y la Japanimación.

En fin, que de nuevo tenemos aquí el típico caso: más de una vez nos hemos preguntado por qué, con lo estupendísima que suele ser la narración de ciencia-ficción y fantasía japonesa, en viñetas y animada, su traslación a la imagen real es tan limitada. Ya vimos lo ocurrido con *Gunhed* o *Solar Crisis*, y aunque el género Sentai o el Kaiju poseen grandes momentos, están presos de sus propios tópicos. Por sintetizar: ¿para cuando una aventura de Mechas en imagen real, hecha como Dios manda?

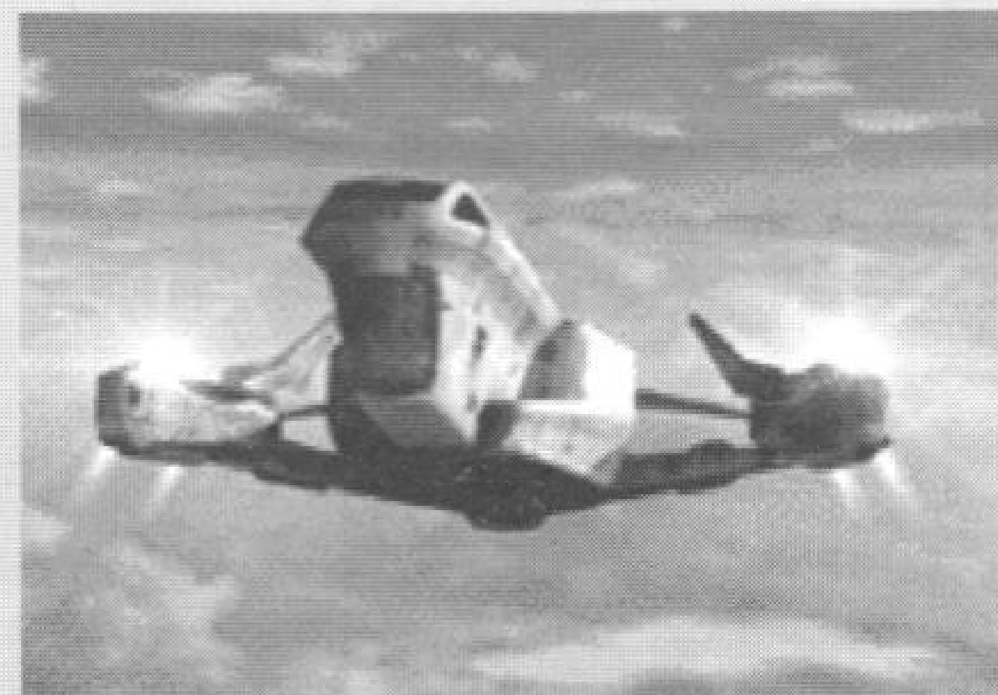
Er... pues para desde el año pasado.

Hipernautas es la saga de tres jóvenes cadetes espaciales que luchan contra una raza robótica en una remota región de la galaxia. Una serie de ciencia-ficción infantil y juvenil creada por Ron Thornton, jefe de Fundation Imaging, la compañía que revolucionó el mercado de los efectos infográficos televisivos con su trabajo para Babylon-5, la serie de ciencia-ficción que TVE-1 mantiene en el ostracismo televisivo de la madrugada de los sábados y domingos. Al igual que en B-5, los efectos de Hipernautas están realizados infográficamente y sin modelos a escala.



La idea de la serie es la siguiente: tras un desastre ecológico, las naciones de la Tierra han creado la Academia deExploración Terrestre, cuya misión es preparar grupos de exploradores en busca de nuevos mundos y civilizaciones, una tarea extremadamente urgente dado que nuestro mundo ya apenas da de sí.

Nuestro interracial grupo de protagonistas, Ace, Max y Sharkey, en una misión de rutina, sufren un accidente hiperespacial y van a parar a un sector cercano al núcleo galáctico, donde encuentran una antigua raza, la Triiada (con doble i), que saquea los mundos y que fácilmente podría acabar con la Tierra. Sabiendo que no pueden permitirse el lujo de regresar a su hogar, pues ello indicaría a las Triiadas la ruta de conquista a seguir, nuestros héroes escogen quedarse. Desde ese momento, todo



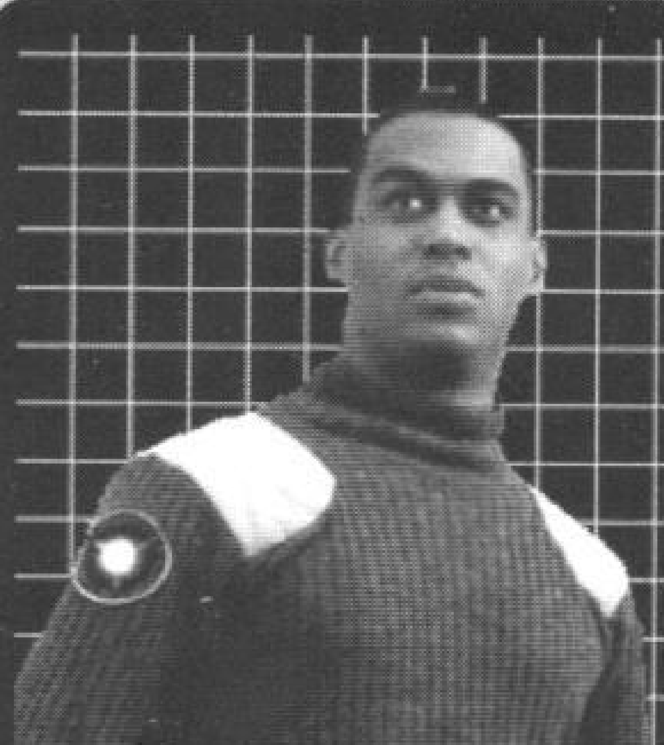
son aventuras. Su base es un perdido laboratorio espacial de exploración, el *Star Ranger*, dirigido por **Horten**, la computadora central quisquillosa de rigor. Viajando en su **Flapjack**, y desplazándose en sus **Mechsuits**, viven la clase de aventuras con las que cualquier serial de CF japonés sueña en convertirse cuando sea mayor. Por supuesto, no veremos aquí la clase de piruetas dramáticas samurais que nos son a menudo tan queridas, pero tan a menudo indi-



Código: Max.
Nombre: Noriko Matsuda.
Edad: 16.
Rango: Cadete.
Entrenamiento y habilidades: pilotaje de Flapjack; operación de Mechsuit; Biología humana y alienígena; traducción de lenguajes extraterrestres.
Lenguas: inglés, japonés.
Biografía: hija de dos conocidos y respetados doctores. Se crió en el Enclave Caduceus, una comunidad física y culturalmente aislada, y muy valorada por sus investigaciones e instalaciones médicas. Recibió una temprana formación en Medicina como parte de su educación en Caduceus. Dejó el enclave y se unió a la Academia a los catorce años.
Informe psicológico: sus instructores y compañeros la describen como "orgullosa y fuerte", pero el separarse de sus padres ha sido un tanto traumático. Cuando se unió a la Academia, Max fue forzada a desligarse por completo de sus padres según la costumbre del Enclave Caduceus. Un psicoperfil reveló que, quizás como consecuencia de su separación forzosa, Max tiene problemas para abrirse a los demás y tiende a la introversión. Su perfil de inteligencia es muy alto, pero aún se está ajustando emocionalmente a su nueva vida.
Aficiones e intereses: cultivos hidropónicos; criar animales; alienígenas.
Infracciones: violación de la Norma 34122-9543.
Misión en curso: recuperar SpySat RU-14 inactivo.



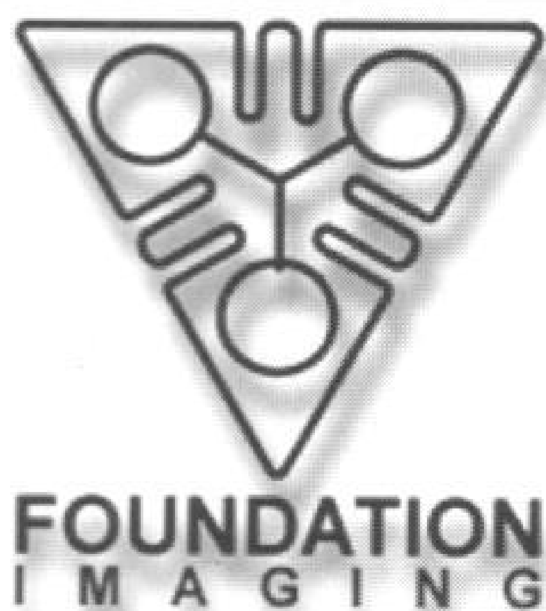
Código: Sharkey.
Nombre: Ricardo Alvarez.
Edad: 15.
Rango: Cadete.
Entrenamiento y habilidades: pilotaje de Flapjack; operación de Mechsuit; reparación y programación de ordenadores; electrónica; robótica.
Lenguas: inglés, español; (informáticas) C++++++, HyperPascal, y otras militares y científicas.
Biografía: nació en el Emirato de Baja. Sus padres eran oceanógrafos y submarinistas. Participó en varias exploraciones hasta que a los doce años sus padres murieron en un accidente. Se unió a la Academia a los trece años..
Informe psicológico: la muerte de sus padres ha dejado heridas emocionales. Sus amigos e instructores le describen como "divertido" y "nervioso". Su perfil demuestra un temperamento abiertamente cauteloso, pero posee habilidades cuantitativas cercanas a la genialidad. Durante su instrucción ha demostrado una tremenda aptitud con los ordenadores, robots y cualquier otra cosa electrónica..
Aficiones e intereses: tocar la armónica; ávido "hacker";le gusta jugar con elementos electrónicos.
Infracciones: violación de las Normas 178 y 2997-D: manipular el sistema de comunicaciones académico para hacer llamadas internacionales; violación de la Norma 109119, al intentar borrar las infracciones del expediente del Cadete Alvarez.
Misión en curso: recuperar SpySat RU-14 inactivo.



Código: Ace.
Nombre: Russell Antonov.
Edad: 17.
Rango: Cadete.
Entrenamiento y habilidades: pilotaje de Flapjack; operación de Mechsuit; combate mano a mano (Judo, Kempo, Tae Kwon Do, boxeo); mecánica; tecnorreparación; nivel en manejo de armas: avanzado.
Lenguas: inglés, ruso.
Biografía: nacido en Nueva Nueva York, el mediano de seis hermanos y cuatro hermanas. Entró en la Academia a los 14 años.
Informe psicológico: Ace ha demostrado maestría en el entrenamiento de pilotaje y armas, pero tiene tendencia a saltarse las normas y meterse en problemas. Sus entrenadores informan de que, aunque Ace parece tener un código de honor bien desarrollado, es propenso a un comportamiento abiertamente agresivo. Durante el examen psicológico tendía a llegar a soluciones más físicas que mentales a los desafíos, a pesar de poseer un intelecto superior.
Aficiones e intereses: vídeos de samurais y del Oeste; deportes; entrenamiento; simulaciones de combate.
Infracciones: violación de la Norma 1224-B; uso no autorizado del simulador; ofensa de tercer grado.
Misión en curso: recuperar SpySat RU-14 inactivo.



Sujeto: Kulai
Tipo de archivo: Primer Contacto.
Genero: N/A
Raza: pyrana.
Armamento: Rifle de plasma.
Intelligencia: alta
Fuerza: alta
Habilidades especiales: desconocidas.
Ocupación/status: desconocido.
Descripción física: Kulai posee un tamaño humano medio, con la misma cantidad de miembros y dedos que la humana. Las diferencias más importantes son la carencia de distinción sexual y la piel.
Circunstancias del Encuentro: Kulai fue descubierta por los Hipernautas en su planeta nativo, Pyrus, tras haber sido devastado por las Triiadas. Kulai les ayudó a escapar de Paiyin el Traidor, y ha sido su aliado desde entonces.
Contexto: un bravo guerrero y sagaz consejero, Kulai es un enigma. Sus intenciones y pasado son desconocidos. Sin embargo, su disgusto por Paiyin y su odio a las Triiadas es bastante aparente.
COMPILADO POR HORTEN
Addendum A (Cadete Norika Matsuda). "Quería añadir mis observaciones de primera mano al informa de Horten. Kulai proviene de una raza que reverencia la vida y comparte nuestro respeto hacia todas las formas de vida. Basado en las cosas que ella me ha dicho, creo que la cultura de Kulai es profundamente espiritual y que comparte un lazo muy fuerte con sus compatriotas pyronianos".



FOUNDATION
IMAGING

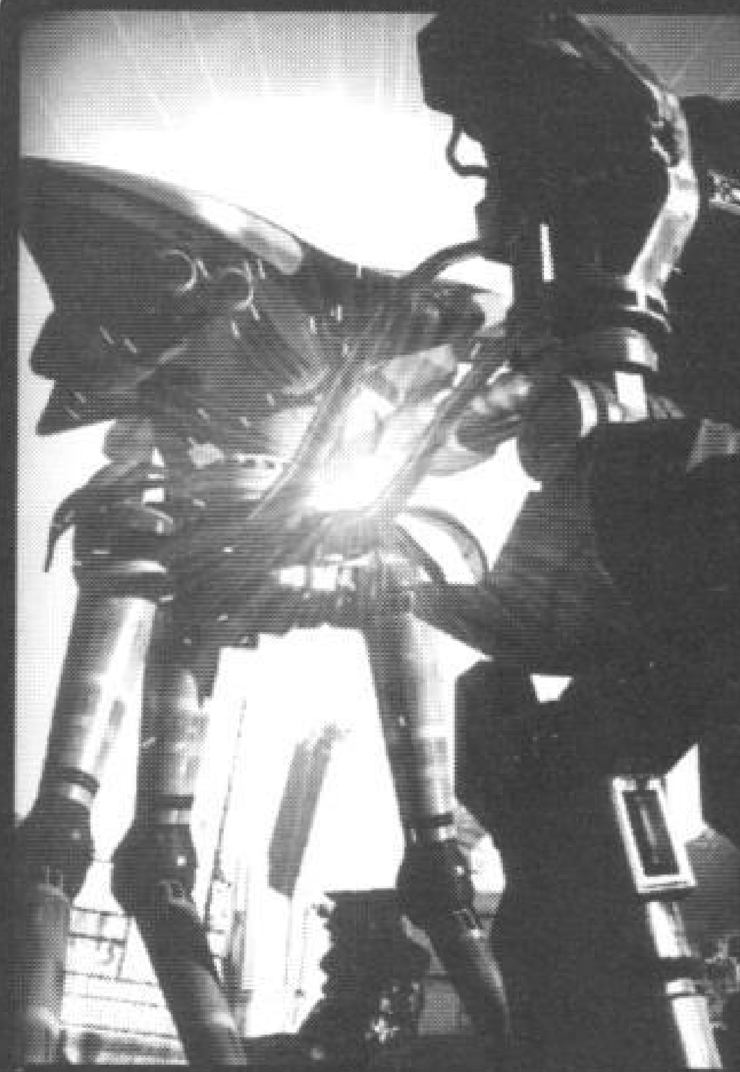
Foundation Imaging es la compañía que Ron Thornton creó para producir los efectos especiales del episodio piloto y la serie *Babylon-5*. En esta serie, todos los FX están siendo ejecutados con programas de ordenador disponibles comercialmente, siendo la estrella del show el programa **NewTek lightwave**. Este software, cuyo precio se encuentra entre las doscientas y las trescientas mil pesetas, es el responsable de todas las escenas espaciales de este show, así como de varias de las criaturas.

El look de Babylon-5, que muchos han criticado como de demasiado "´por ordenador" por su colorido metálico y eléctrico, sólo es una de las posibilidades: ya hemos visto el programa en acción en otras producciones. Los FX de *Seaquest DSV*, también emitida en TVE-1, son ejecutados por **Amblin Imaging**, la división de efectos visuales de la productora de televisión de **Steven Spielberg**. Amblin también proporciona elementos visuales para *Star Trek: Voyager*, cuyo estilo visual, centrado en el uso de modelos a escala, no podría ser más diferente al de B-5. Curiosamente, Foundation Imaging ha llegado a proveer de elementos visuales a Voyager, de la que B-5 es rival. Sin embargo, los efectos de B-5 ya no son realizados por Foundation: Hipernautas supuso que los recursos de la compañía ya no podían centrarse en la otra serie con los mismos costes, por lo que su productor decidió cambiar de proveedor.

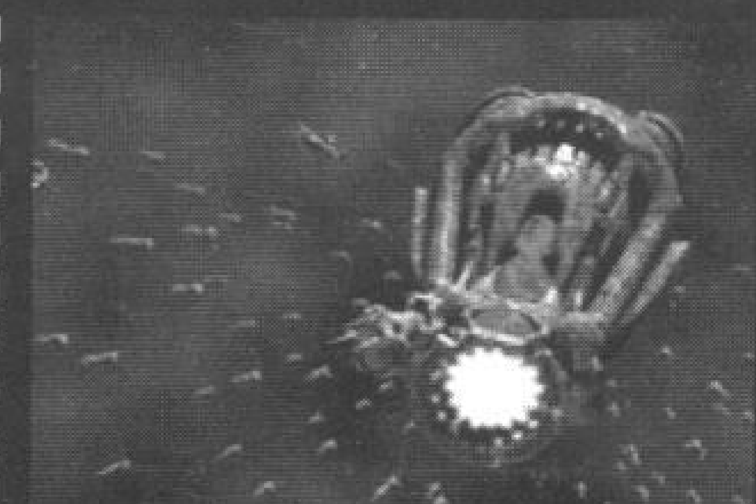
Hipernautas hace uso intensivo de fondos virtuales, aunque se trata fundamentalmente de composición de elementos croma-key digitales y fondos animados por ordenador, realizado mediante programas como **Adobe After Effects** (ciento y pico mil pesetas). Los decorados virtuales en sentido estricto implicarían una grua robotizada de cámara alimentando a un ordenador la posición de la cámara en todo momento de la toma, de forma que éste pudiera aplicar ese movimiento a la cámara virtual que construirá el fondo 3D. Foundation soluciona la falta de estos medios rodando a los actores con lentes y distancias que anulen en lo posible el efecto de la perspectiva, e insertando la toma como un objeto 3D en medio de la escena digital de Lightwave, o superponiéndola directamente sobre ella en After Effects.

El hecho es que series como *Hipernautas*, *Hércules*, *Babylon-5* o las sagas de *Star Trek* son realizadas con ordenadores personales y programas comerciales. Ya han habido tímidos alardes en la producción cinematográfica (**El día de la bestia** y otras). ¿Para cuándo la revolución en la producción televisiva infantil y juvenil española?





Sujeto: La Triiada
Tipo de archivo: Primer Contacto.
Intelligencia: desconocida
Fuerza: desconocida.
Habilidades especiales: desconocidas.
Descripción física: ningún terrestre ha visto jamás un miembro de esta raza.
Circunstancias del Encuentro: naves Triiada llegaron al sector de Pyron mientras era explorado por la Star Ranger VII. La Nave Creador y su armada iniciaron un ataque masivo y una batalla decisiva sobre Piron y rápidamente aniquilaron las defensas del planeta. La Star Ranger fue forzada a realizar una acción evasiva y a evitar la detección escondiéndose en el cinturón de asteroides hasta que la Triiada salió del sector.
Nombre de su mundo de origen: desconocido.
Religión/cultura/sistema político: datos insuficientes.
Desarrollo tecnológico: la Triiada parece dominar la nanotecnología, automatización y el armamento mecánico y robótico. Sus naves abarcan desde los pequeños Observa-



dores (cámaras remotas) hasta las gargantuescas Naves Creador que son capaces de procesar el material en bruto de planetas enteros y construir legiones de naves de guerra. Las fuerzas Triiada requieren cantidades masivas de energía, por lo que la armada está continuamente en movimiento, expandiéndose y consumiendo nuevos mundos.
AVISO: la Triiada supone una amenaza para la Tierra de la más alta magnitud. El puro tamaño y número de las naves de guerra es suficiente como para que su victoria contra la Tierra sea altamente probable. En este momento, la mejor defensa para nuestro planeta es permanecer oculto. Sin embargo, la Triiada ha levantado la Esfera de Intercepción, un campo de fuerza que rodea el núcleo galáctico, capaz de detectar cualquier nave que lo atraviese, incluso a través del hiperespacio. Los Hipernautas no podrán regresar a su hogar, pues alertarían a la Triiada de la localización de la Tierra.
COMPILADO POR HORTEN

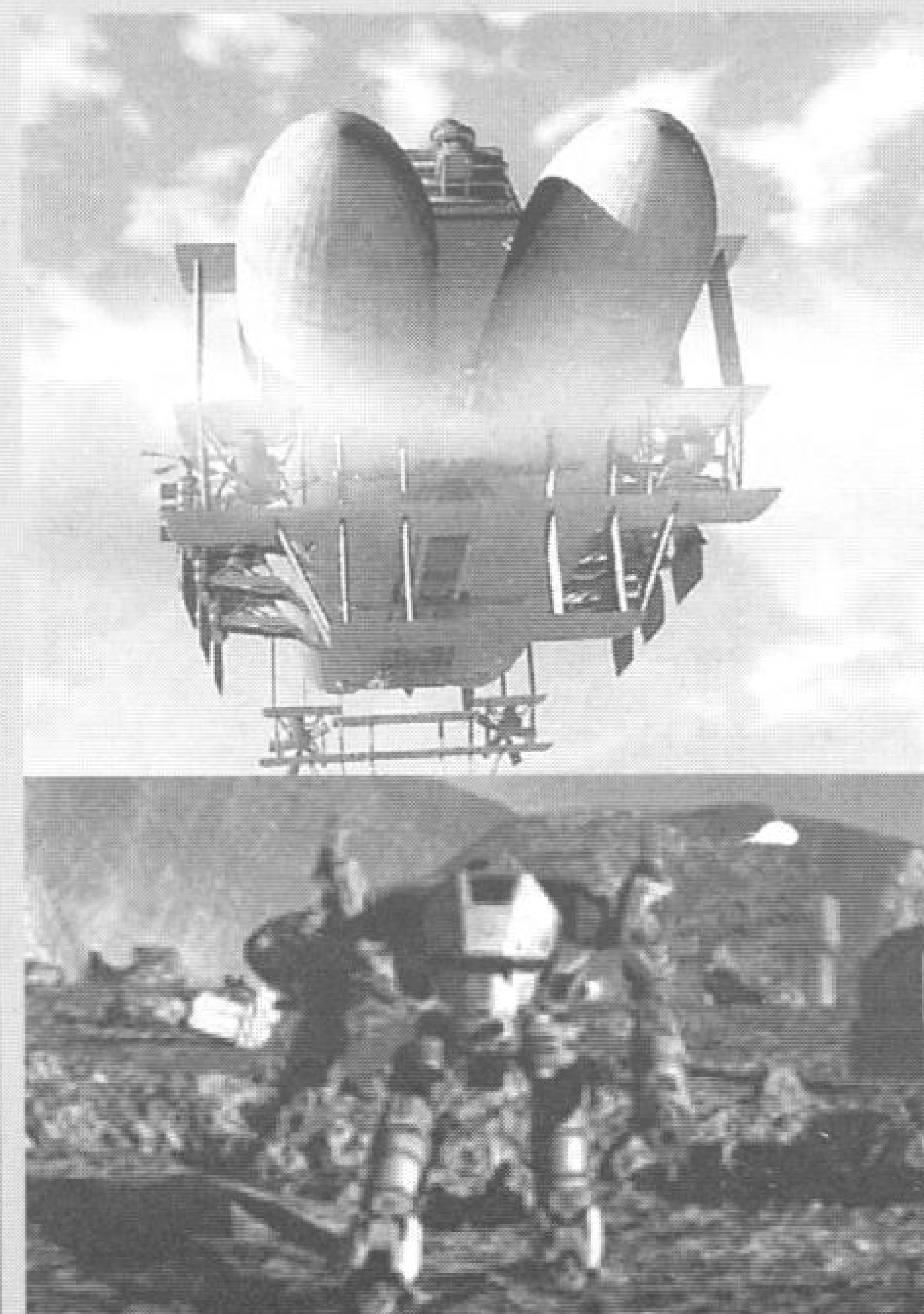




gestas al presenciarlas en imagen real. Sí encontraremos los pequeños grandes heroismos que, complementariamente, son tan repulsivos en muchas series de dibujos animados americanas pero que, trasladadas a la imagen real, funcionan tan bien a poco que se hagan con cariño y cuidado (y si no, mirad *Xena, la Princesa Guerrera*).

No es que haga aquí un rechazo del Ultraman o de Godzilla, pero hay que reconocer que las exigencias de complicidad de estos seriales televisivos o cinematográficos, en ocasiones son excesivas. Todas las acusaciones de bastar-dización del producto que se puedan dirigir a los Power Rangers no pueden ocultar el que, en la esencia, el esquema de la serie americana sea fiel al original: aventuras embarazosas y repetitivas, fruto de las limitaciones técnicas originales, ahora convertidas en habito y guiño. Pueden verse con simpatía e incluso con pasión, pero también con compasión, valga la recinfonflis. Luis, nos pegamos a la salida del cole.

En fin, que a veces ha de venir de fuera de las fuentes la reinterpretación más potente. Thornton ha creado la perfecta serie infantil japonesa, toma ya este admirador de Gerry Anderson y Hayao Miyazaki, que aún se permite un homenaje a Láputa. Hipernautas, hasta donde sé, ha concluido su primera temporada, y está pendiente de aprobación la segunda. No se sabe si alguna cadena española piensa adquirirla, pero con un año a cuestas ya está dispuesta para salir al mercado internacional. Mmmm. ¿Me habré pasado de rosca?



HYPERNAUTS





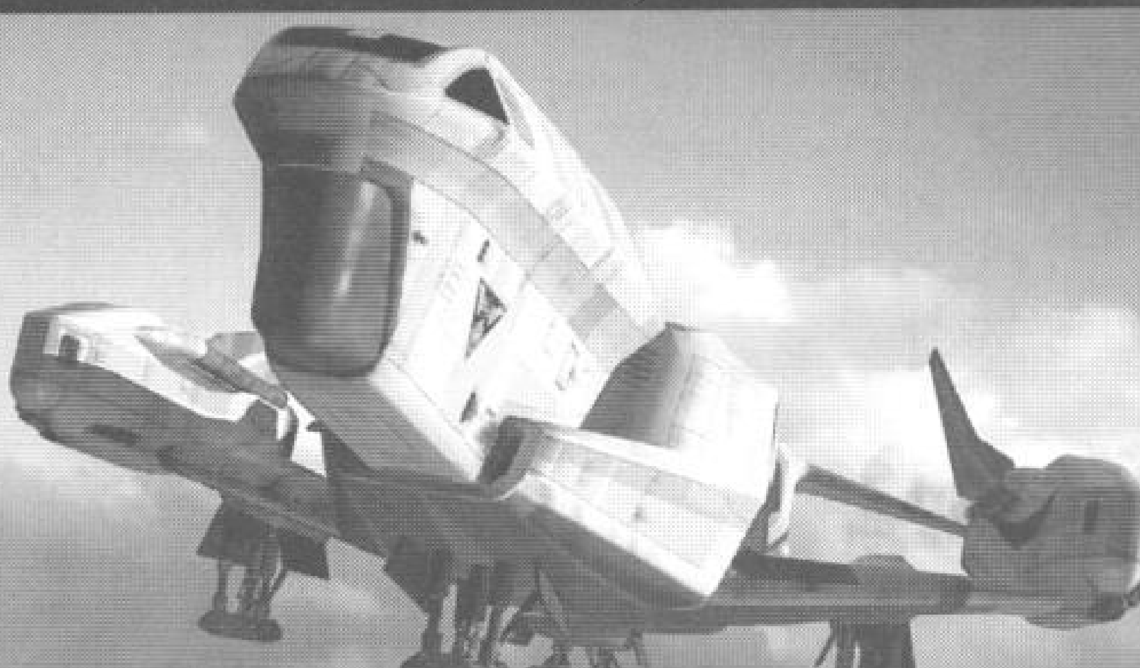
El **Mechsuit** es un exo-traje unipersonal de exploración extraterrestre. Con un chasis de superaleación y multitud de herramientas de excavación, el Mechsuit puede operar y sobrevivir en prácticamente cualquier entorno, incluyendo las profundidades abisales, el vacío y las atmósferas de alta presión.

Su diseño modular le permite asumir gran variedad de misiones. Entre otros módulos, admite: brazos con manos y taladros láser incorporados; piernas con jets incorporados capaces de hacerle saltar unos pocos cientos de metros; Respaldo de Vuelo, que lo convierte en una pequeña nave; Traje de Salto, para realizar pequeños saltos hyperespaciales; aletas e hidros, para navegar bajo el agua.

Ron Thornton se esforzó por que el diseño de los Mechsuits fuera lo más realista posible. Detalles como la distribución del centro de gravedad, o la distancia correcta entre las patas. Todo ello sin disminuir en ningún momento el efecto Thunderbird, es decir, esas operaciones de preparación para despegues deliciosamente complicadas y espectaculares, y esa especie de disparatada verosimilitud a base de diseños modulares y bloques intercambiables. Puro Anderson.











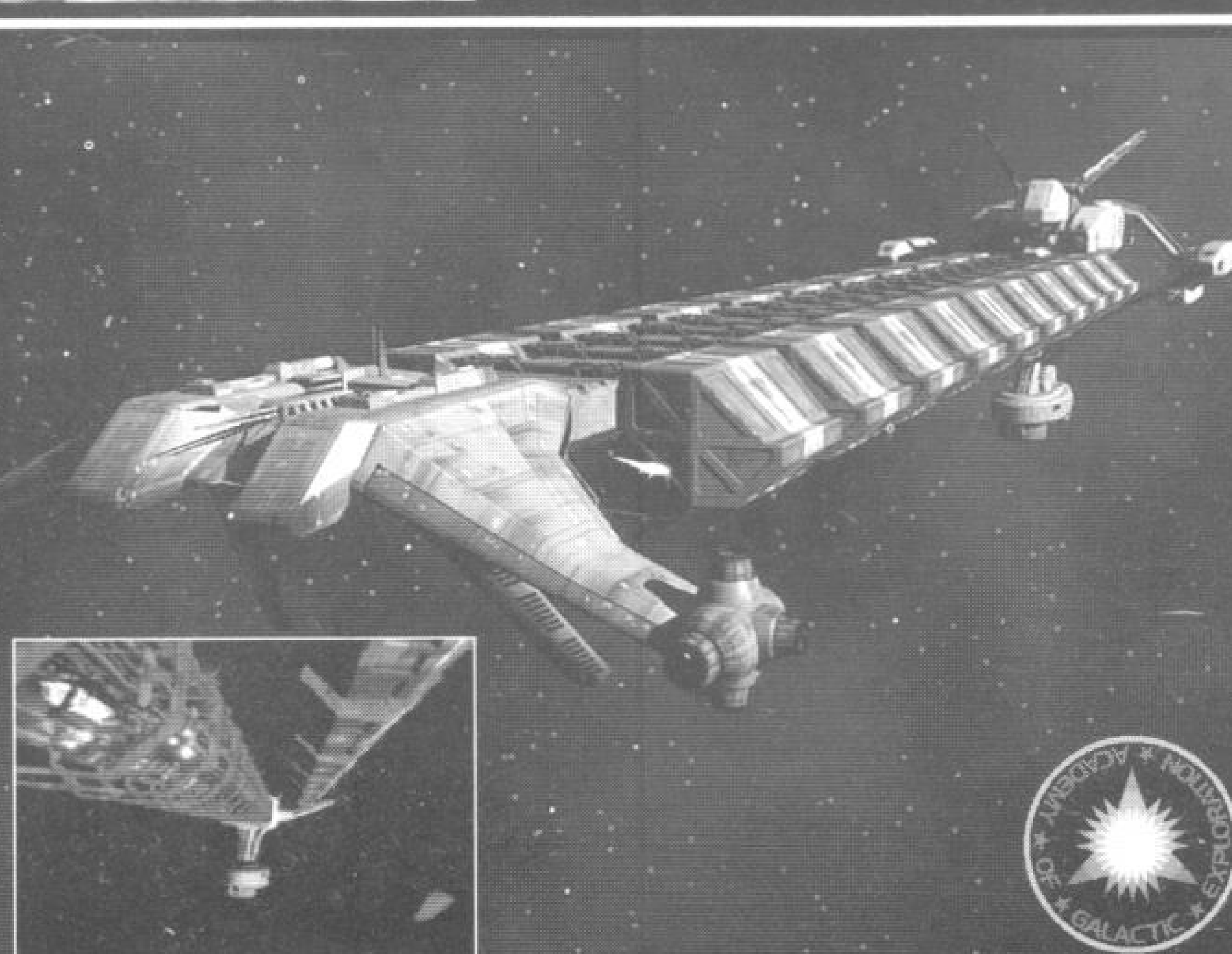
El **Flapjack** es el sistema de transporte básico de los agentes de la A.G.E. La idea tras su diseño es la de un cruce entre los aviones de transporte militar Hercules y el avión SuperGuppy capaz de transportar unidades de cohetes o de aviones de construcción en su masiva bodega.

Los Flapjack son capaces de crear hiperburbujas de salto al hiperespacio, y sus bodegas pueden transportar hasta seis Mechsuits.



La **Star Ranger** es un laboratorio de espacio profundo equipado con una Inteligencia Artificial, y tripulado por un máximo de diez personas. Las Star Rangers fueron enviadas a regiones al azar de la galaxia en busca de mundos como la Tierra, y estaban diseñadas para operar independientemente durante largos periodos de tiempo.

Aunque una Star Ranger es demasiado grande como para saltar al hiperespacio, está equipada con una honda de hiperburbujas a lo largo de su parte inferior, en la que naves más pequeñas, como las **Slingshots** son aceleradas hasta atravesar la hiperburbuja y saltar al hiperespacio.







ESPAÑA

DRAGON BALL Z: FUSION
(Fukkatsu no fusion Gokuh to vegeta)



Esta es una de las dos últimas películas de Dragon Ball Z que Manga Films va a lanzar, tras una campaña publicitaria más bien fuerte. La nueva historia comienza con un torneo en el mundo del Más Allá, en el que se está celebrando otro torneo de artes marciales, en el cual, al igual que pasó en la serie, se está celebrando el combate final con Gokuh y Paikuhan como protagonistas.

Sin embargo, mientras la lucha tiene lugar, en otra parte, un joven Oni (esos tipos rosas con dos cuernos que cuidan el infierno) se encuentra vigilando una máquina lavandera por la cual pasan las almas corruptas para purificarse, pero el chaval es un poco irresponsable y deja descuidada la máquina unos segundos mientras escucha música con su walkman y ensaya algunos pasos de baile.

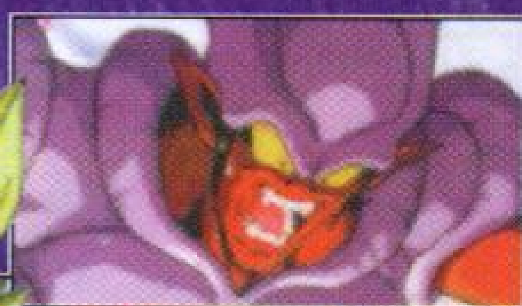
Estos segundos de despiste son más que suficientes para que la máquina en cuestión empiece a sobrecalentarse, emitiendo numerosos y ruidosos pitidos (que el Oni no oye por culpa de la música a toda pastilla en el walkman), hasta que por fin la dichosa máquina estalla pillando al joven en medio del jaleo e intoxicándolo de las esencias malignas que habían dentro de la máquina, creando así un monstruo amarillo gordo y ridículo (y sospechosamente parecido al monstruo Boo) además de súper poderoso, provocando un absoluto caos en el infierno y el mundo de los muertos.

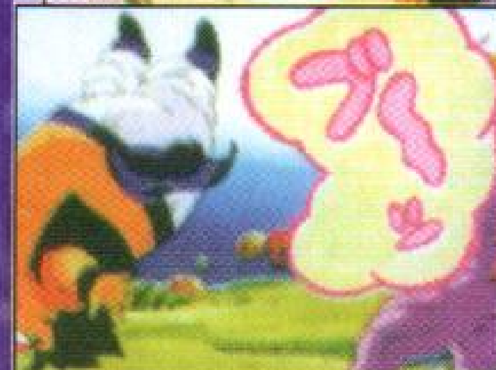


Cuando Gokuh y Paikuhan se enteran de lo ocurrido, se dirigen rápidamente hacia el infierno, para descubrir que todos los espíritus han escapado a la Tierra y que un bicho amarillo llamado Janenba ha capturado a todos los guardianes en cristales de colores, incluido el juez que juzga a las almas.

Mientras Paikuhan intenta romper el cristal en el que está encerrado el Juez (a base de palabras malsonantes, atención al dato) Gokuh le planta cara a Janenba. Parece que el monstruo supera a Gokuh, dado que puede desmaterializar partes de su cuerpo y hacerlas aparecer por otro lugar (en el más puro estilo de John Tempest en *Atari Force*) pero tras transformarse en Super Saiyajin 3 pone las cosas en su sitio y vuelve al bicho literalmente del revés a golpes. Y entonces resulta que el bicho se transforma a su vez en algo de tamaño humano y cara fea y rosa y hace aparecer una espada capaz de cortar cualquier cosa que se interponga en su trayectoria, ante la que Gokuh cae al final derotado. Justo antes de ser diseccionado, hace su aparición Vegeta, a quien se le concede recuperar su cuerpo (está muerto, ¿recordáis?) para ayudar a Gokuh. En su línea habitual, recibe en dos minutos lo que Gokuh ha recibido en media hora, y al final Gokuh consigue convencerle (no sin dificultad, sobre todo después de explicarle lo del ridículo bailecito) de que deben fusionarse. Y así, tras un primer intento fallido, del que sale con la cara como un panquemao y manteniendo a Janenba a raya a base de flatulencias, logran dar con la forma adecuada, convirtiéndose en Gojita.









Entretanto, en la Tierra, todos los muertos empiezan a resucitar en forma de fantasmas, dando un susto a más de uno en el cementerio. Entre estos fantasmas se encuentran también algunos de lo seres más poderosos a los que se han enfrentado Gokuh y Cía. como por ejemplo Freezer, que apenas dura dos fotogramas ante Gohan (pobret).

El dragón mágico no puede hacer nada por ayudarles en su primer deseo, devolverlo todo a la normalidad, y mientras espera escuchar los restantes deseos, entre Gohan, Videl y Gotenks (osea, la fusión entre Goten y Trunks) consiguen más o menos controlar la situación en la Tierra. Mientras, Gojita termina de explicarle a un poderoso Janenba cómo encajar 159 puñetazos en una sola cara. Por las malas.



La cinta es bastante entretenida, además de graciosa. Resulta sorprendente descubrir la vis cómica de Vegeta, y la sucesión de gags humorísticos en detrimento de los habituales sacrificios heroicos a los que empezaba a tenernos acostumbrados *Dragon Ball* en sus últimas entregas, aunque no desvela nada nuevo ni en historia ni en dibujo, limitándose a aprovechar personajes y situaciones ya creados para hacer una historia nueva y dar pie a otro supermalo. Sin embargo se puede apreciar un curioso detalle: en las escenas protagonizadas por los pequeños Trunks y Son Goten, el estilo de dibujo cambia por un trazo de líneas más grueso, como si cambiase a un dibujo más infantil, mientras que vuelve al clásico de películas como *Guerreros de Fuerza Ilimitada*. En algunos momentos la animación es de alta calidad, como corresponde a un lanzamiento de este tipo, para salas de cine, pero tampoco se pasa. Su mayor acierto se basa en lo divertido de ver los intentos de transformación de Gojita y sus distintas técnicas de "lucha", o a Gotenks plantarle cara a un ridículo «Hitler» montado en su tanquecito y con su ejército de fantasmas tras él mientras Gohan y Videl se enfrentan a Freezer y sus Fuerzas Especiales ellos solitos (y los apalizan).

En fin, una película para pasar un buen rato, y de obligada posesión para fans de la serie.

3x3 Ojos —Seima Densetsu— II



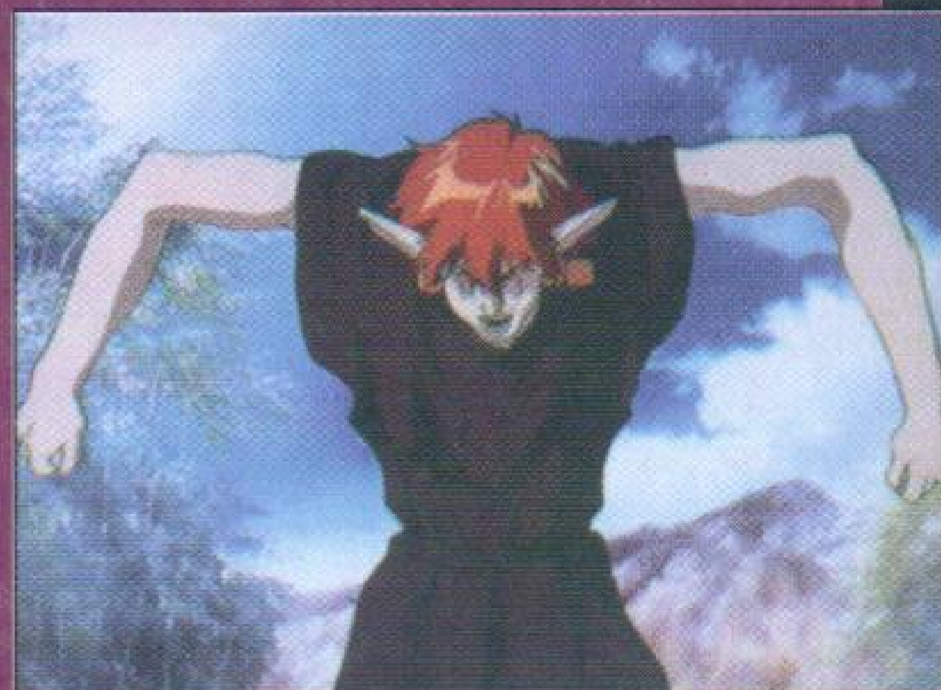
Ya a la venta la segunda entrega de esta nueva *Sazan Eyes*, la obra gana en interés aún más si cabe. Los sicarios de Kwei-Yan-Wang, cada vez más prolíficos y de mayor entidad, continúan preparando la conquista del mundo por parte de su señor, mientras Pai, con sus poderes y su memoria recobrados sólo a medias, acompaña a Yakumo en su lucha contra ellos. Un nuevo personaje, un ladrón de tesoros de no demasiada monta, se une a ellos al robar a los sicarios de Kuei un quemador de incienso antiguo, ignorando que se trata de la llave capaz de abrir la puerta entre dimensiones que se oculta en el templo secreto de los Sanjiyan Unkara. De este modo, unos y otros se dirigen hacia el templo, encontrándose en el camino y enfrentándose en una lucha encarnizada de la que nuestros amigos consiguen escapar por poco. Ante la entrada de éste, por fin se descubre la historia y los orígenes de los Sanjiyan, y de qué ocurrió entre ellos y su rey Kuei-Yan-Wang, y por fin Pai se entera de los verdaderos sentimientos de Yakumo hacia ella (¡ya era hora!). Sin embargo, ante otro ataque de los seguidores de Kuei-Yan Wang, la sanjiyan que habita en Pai toma el control y, ignorando a un Yakumo al que no reconoce, invoca a su extraña mascota enorme voladora monocular y se introduce por la entrada del antiguo templo en dirección a su destino... se supone, porque de repente aparece una frasecilla que dice no se qué de una continuación. De verdad que me quedé en orsay, yo esperaba ver el final, no sé, no lo entiendo. ¿Tendrá más capítulos de los que yo creía? En fin, revisaré mis datos.

Mientras tanto, echadle un vistazo a este anime. No os arrepentiréis.

The JavHunter



















Vampire Hunter The Animated Series



Uchuu Senkan Nadesico

JAPÓN

Polymer



De nuevo sale a la venta un revival de una famosa serie de ciencia ficción de los años setenta producida por Tatsunoko, que cuenta con diseños de personajes de **Yasuomi Umetsu**. Este afamado diseñador de personajes ya hizo lo propio en las revisiones en formato de OVA de *Gatchaman* y *Cashman*, también series de ciencia ficción de Tatsunoko. En este caso, *Polymer* se distancia poco argumentalmente de sus dos partenaires: se trata de un guardián enfundado en un poderoso y colorido traje robotizado encargado de poner orden en un Tokyo futurista al que se le ha cambiado una vez más el nombre a algo así como TOKYO Plus. Es innegable la alta calidad intrínseca de los remakes que está haciendo últimamente Tatsunoko basados en sus obras clásicas (sobre todo en el apartado de la animación), pero se echa de menos algo de originalidad a la hora de encontrar guiones originales. Entiendanme, este anime no es mediocre, ni mucho menos. A la calidad de la animación se suma la excelente música de **Tami Yano**, que ha compuesto tanto la musica de fondo como el nuevo tema principal de *Polymer*. Nippon Columbia es la editora de la OVA de la cual ya han aparecido 2 episodios. Nunca digas nunca jamás: si aquí ha llegado a aparecer el reciente remake de *Eight Man*... tiempo al tiempo.











Luis Alís

CAPSULAS

—Tras la finalización de la serie de TV *B'tX*, Kadokawa Shoten apuesta fuerte por sus productos y lanza al mercado a partir de Junio de este mismo año una gigantesca OVA de nada menos que catorce episodios basada en el famoso manga del autor de *Saint Seiya* **Masami Kurumada**. La nueva OVA se titula *Shin B'tX* y continúa con la historia que se adaptó en los 25 episodios que duró el anime. Mucho del staff de la serie repite para esta OVA, aunque se espera superar con creces la calidad de la serie de TV. Por cierto que esta serie de TV ha sido uno de los primeros animes en ser editado en formato DVD (Digital Video Disc), recopilando los 25 episodios en 6 discos.

—Pioneer LDC y la productora de anime AIC vuelven a unir sus fuerzas para producir la OVA *Battle Athletes*, de seis episodios de duración. El argumento nos explica una especie de competición deportiva protagonizada por las inevitables chicas monas y en la que podremos apreciar las versiones futuristas de distintas modalidades deportivas. La animación de esta serie ambientada en el año 4999 (?¡!?) promete ser colorista y de alta calidad, y la OVA se pondrá a la venta a partir del próximo día 25 de Mayo.

—*Alice in Cyberland* es una OVA producida por la idol singer **Reiko Chiba**, famosa por haber doblado a multitud de personajes femeninos de animes de SNK y de promover las nuevas tecnologías (léase Internet y los videojuegos) entre las chicas japonesas. Su interés por el mundo del entretenimiento tecnológico le ha llevado a lanzar como productora un juego de aventura gráfica para PlayStation llamado *Alice in Cyberland*. Basado «ligeramente» en el clásico relato de **Lewis C. Carroll** *Alice in wonderland*, en el juego manejábamos a un grupo de tres colegialas japonesas de un futuro próximo que se ven transportadas a un mundo cibernético conocido como Cyberland, lleno de aventuras y peligros. El proyecto ha desembocado en la realización de una OVA que no ha tenido la repercusión deseada y que además ha sido fusilada por la crítica sin compasión por la más bien baja calidad de la animación y lo tonto del guión. La verdad es que tenían razón, pero es una pena que **Reiko Chiba** se lleve esta mala impresión en su primera incursión en el mundo del anime. Como ya dije hace miles de MangaZones, la chica me cae bien.

Chojin Gakuen Gowcaizer



Masami Obari es uno de los animadores japoneses más innovadores, tanto a la hora de diseñar personajes como de realizar los guiones y temáticas para sus animes. Amante de los videojuegos y las nuevas tecnologías, su rechazo al estancamiento creativo de la industria del anime (representado por la oleada de revivals y adaptaciones de clásicos que se vivió en la primera mitad de la década) se ha traducido en un curriculum ciertamente peculiar. Su primer gran trabajo fué el diseño de personajes de la versión animada de la famosa saga de videojuegos *Garou Densetsu* (*Fatal Fury* en Occidente). El éxito fue tal que se realizaron un total de dos especiales de televisión y un excelente film que ha sido editado en España en formato video. El buen ambiente y la amistad entablada por **Obari** con gran parte del staff creativo de SNK a raiz de la colaboración con ellos a la hora de realizar el anime de *Garou Densetsu* desembocó en una idea que convenció a los directivos de la empresa de Software afincada en Osaka: la realización por parte de **Obari** de los diseños de personajes para un juego de lucha de Neo Geo, el hardware insignia de la casa. *Chojin Gakuen Gowcaizer* (*La escuela de superhombres Gowcaizer*) fué el resultado, un cartucho aparecido el año pasado que ha recalado bién entre los fans del anime de **Obari** y los fieles a Neo Geo. La popularidad de la historia de un grupo de jóvenes de distintas nacionalidades y * aprendiendo a convertirse en superhéroes por medio de las más espectaculares técnicas de lucha ha aumentado tras la edición de la OVA de tres episodios *Chojin Gakuen Gowcaizer —The Voltage Fighters—*, producida por Gaga Communications y realizada por **Obari**. El tercer y último episodio acaba de aparecer en Japón, con la crítica alabando el look estilo *X-Men*, la espectacularidad de la animación, el colorido del diseño y lo jamonas que están las protas femeninas. Para mas inri, se prepara el lanzamiento de un CD Drama de tres episodios, un CD con la banda sonora de la OVA, el primer volumen del cómic editado por Tokuma Shoten, un CD-Rom base de datos para Windows 95 y la versión del juego de lucha original para PlayStation.







